闘うパソコンゲームマガジン

昭和61年5月1日発行 （毎月1回1日発行） 第4巻 第5号 通巻第17号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号

コンプティーク

Vol.17 1986 5月号 定価 付録とも 390yen



ディスク版 スーパーマリオに
超㊙ワールド発見!!

ファミコン必勝法

ゼルダの伝説

マイティボンジャック

タッグチームプロレスリング

グラディウス

ハイドライド・スペシャル

謎の村雨城

影の伝説

豪華付録
キミだけの
ゼルダ日記

パソコン必勝法

ザナドゥ

ハイドライドII

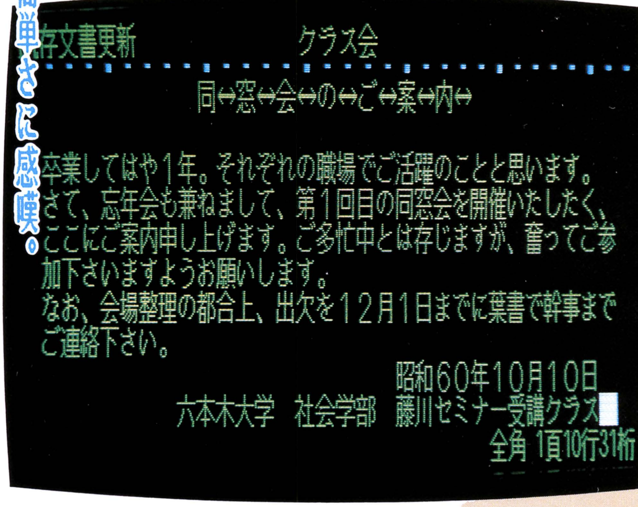


MITSUBISHI

ワープロ機能

3万語の辞書を持ち、文節変換を実現。しかも、文章中に絵や表を自由に挿入できます。

簡単さに感嘆。幹事のための漢字ワープロ。



文化系の
パソコン必修

4つの機能を1つにした三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属。



ワープロ、カルク、グラフィック、通信の4つの機能を自由に組合わせて使用できるMSX2用三菱統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」。ワープロ機能で作成した文章にグラフィック機能で描いたグラフィックスをドッキングし、通信機能で送受信するなど、まったく新しい使い方が可能です。しかもMSX-DOS上で動作しますので、今後登場するMSX-DOS上の他のソフトとデータを共有することもできます。

大容量1MB3.5インチ フロッピーディスクドライブ搭載。

数値データや画像データを大量に処理したり、ワープロ文章を個人ファイルとして大量に保管するなど、さまざまな発展性を秘めた大容量1MB(フォーマット時720KB)3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。しかも1ドライブのmodel 1、2ドライブのmodel 2と選べる2タイプがそろいました。

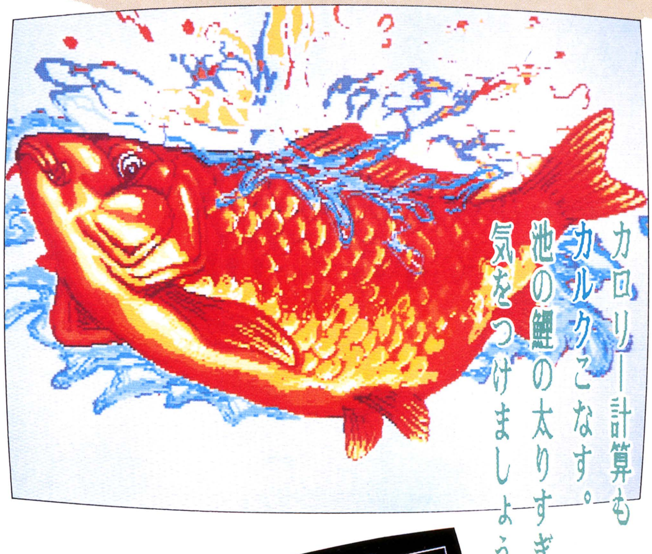
余裕のメインRAM 128KB、最高級のビデオRAM 128KB装備。

大容量128KBのメインRAMが、メモリマッパとメモリディスク機能でフルに活躍。高度なビジネスソフトにも充分対応します。またビデオRAMもMSX2最高の128KBを装備。256色同時表示ビットマップモードをはじめ、MSX2の魅力的な高精度グラフィックスを余すところなく表現します。

AVボード(近日発売)装着可能な三菱独自のビジュアルインタフェース装備。

デジタイズ、スーパーインポーズ、テロップ、サウンドミキシングの4つの機能を持つAVボードを装着すれば、ビジュアル/サウンド操作が自由自在。しかも、デジタイズなど3つの機能はメルブレーンズ・ノートのグラフィック機能でコントロール可能。ビデオ編集やオリジナルビデオ作成などが実現できます。

- JIS第1水準漢字ROM内蔵。
- RS-232Cインタフェース内蔵(model 2)。



カロリー計算もカルクこなす。池の鯉の太りすぎには、気をつけましょう。

カルク機能

四則演算はもちろん関数まで使用可能。再計算機能もあり、スピーディに表計算を行なえます。

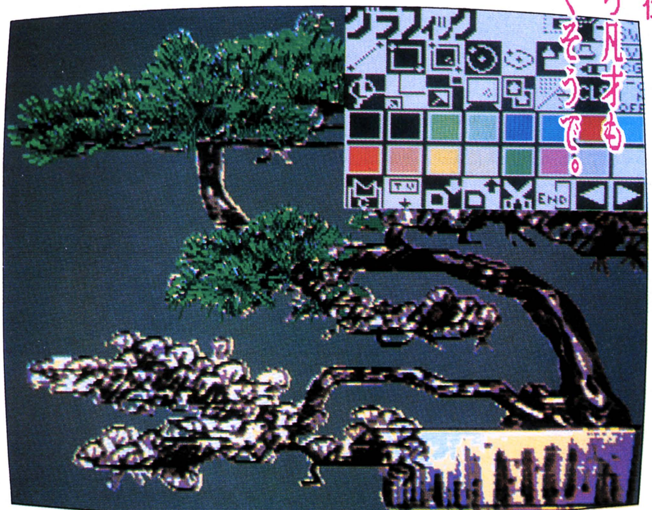
コイ ノ カロリー ケイサン

	6 月	7 月	8 月	9 月
1- 5日	13,300	198,800	1,200	148,000
6-10日	218,300	68,800	21,100	65,000
11-15日	435,550	591,800	110,000	4,340
16-20日	40,300	63,600	12,100	322,000
21-25日	137,800	123,010	103,600	54,100
26-31日	76,500	69,900	26,300	77,200

高度なグラフィックスが自由自在。
このごろ凡才も絵を描くそうで。

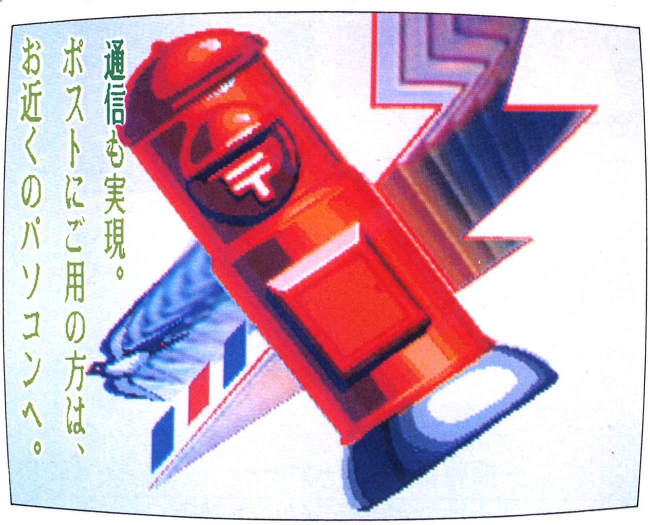
グラフィック機能

25種類の描画コマンドを持ち、マウスもサポート。高精度グラフィックスを簡単に描けます。



パソコン

4課目をクリア。



通信機能

漢字をサポートし、見やすい文章通信を実現。そのうえ、画像通信もできます。

●写真は、ML-G30model 2、ダブルRGBテレビ（14C350）の組合わせ例です。



Melbrain's

三菱ホームコンピュータ



ML-G30

model 2…標準価格208,000円
model 1…標準価格168,000円

- ●1MB 3.5インチFDD搭載（model 1:1基、model 2:2基）
- ●統合ソフト「メルブレーンズ・ノート」付属
- ●メインRAM 128KB/ビデオRAM 128KB装備
- ●RS-232Cインタフェース内蔵（model 2）
- ●漢字ROM内蔵　●色：ブラック/ホワイト

拡張性に優れたグラフィック・マシン



ML-G10……………… 標準価格98,000円

- ●グラフィックエディタ「アートペーパー」内蔵
- ●メインRAM64KB/ビデオRAM 128KB装備

主な周辺機器

ダブルRGBテレビ	14C350	¥118,000
16ピン熱転写プリンタ	ML-70PR	¥54,800
AVボード	ML-35AV（近日発売）	¥20,000
マウス	ML-11MA	¥12,800
モデム電話	PCT-1	¥98,000
拡張用1MB3.5インチドライブ（model 1用）	ML-30FP/ML-30FPW	¥39,800
RS-232Cボード（model 1用）	ML-21RS（近日発売）	¥16,800

■商品に関するお問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキに雑誌名を記入のうえ、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所メルブレーンズ係へ。■ML-G30/G10には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。　MSX2、MSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

三菱電機株式会社

月刊コンプティーク 1986 May Vol.17 発行／角川書店 5月号

もくじ CONTENTS

新作ソフト続々登場

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ™

開発者直伝攻略法も付いて、ますます充実の



How to Win 人気ゲーム必勝法 10+①

ファミコン編

パソコン編





今月のポスター
●水谷麻里ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘアメイク／出口浩二(ZIP)
スタイリスト／高橋陽子

●ゼルダの伝説ゲームマップ
イラスト／牧内浩
協力／任天堂株式会社



COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘアメイク＆スタイリスト／くまがいさちこ
モデル／松本典子

▶思わず春風にくちづけしちゃいたくなるよーな、菜の花色の表紙を飾ってくれた松本典子ちゃん。〝虹色のスキャンダル〟も好評で、僕らに春風のような歌声を聞かせてくれちゃうのだった。かーいい！

Crush THE Game



アドベンチャーワールド

ドラゴンジム

アイドルは、ポピンズ・インタビュー、原田知世、沢田玉恵、KYON²のTV新番組。アニメは、サミー、ファンドラ、うる星やつら4。映画「キャバレー」の野村宏伸インタビュー。おニャン子のビデオ、秘密探索の超能力とは?で決まりっ!!



超SFバロック・ファンタジー・コミック

神皇記ヴァグランツ Vagrants



ハードウェア情報のページ

HARD PACK PAGE

コンプティーク5月号についてのお問い合わせは

休日を除く月～金曜日の午後4～6時の間に **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。



ハドソンのファミリーコンピュータTM用カセット
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です
脅威のアクションシューティングゲーム
忍者ハットリくん
忍者は修行でござるの巻
© 1986 HUDSON SOFT © 藤子・小学館・テレビ朝日
好評発売中! HFC-NH 希望小売価格 4,900円
スゴイゾ!合体忍法!
忍法・雲乗り乱れ撃ち
雲乗りの術と八方手裏剣の術が合体。雲に乗りながら、手裏剣を5方向に撃っていく。この忍法は空中を飛ぶ敵忍者を、次から次へとやっつけることができるでござる。
忍法・霧隠れ いかり雲乗り乱れ撃ち
霧隠れいかり火の玉、雲乗りの術そして八方手裏剣の術が合体。これは、ハッキリいってスゴイ! ハットリくんが無敵のうえ、空中の敵を火の玉と手裏剣で、やっつけちゃうでござる。思わず快感! ニンニン。
忍法・いかり火の玉 ムササビの術
ムササビの術といかり火の玉が合体、空中を飛びながら、獅子丸がだす火の玉で敵忍者をヤキヤキしちゃうでござる。
忍法・黄金のハットリくん 八方ムササビ乱れ撃ち
八方手裏剣の術とムササビの術、さらに黄金のハットリくんの合体という超豪華版。無敵の"黄金のハットリくん"になれば、恐いものなしでござる。でも空中の敵は…。そこでムササビの術と八方手裏剣で、敵という敵をすべてやっつける。でもこの忍法は、ナカナカ難かしいでござるよ。
TAKAHASHI
高橋名人の一口メモ
★どうだい、合体忍法って楽しいだろう。キミのアイデアでいろいろ遊べるぞ。11の忍法を同時に使うとどうなるか、みんな挑戦してくれ。
★今度の少年メディアはスゴイぞ。なんと特製金バッジがついてるスペシャル本だ。とてもカッコイイバッジだぞ。
あのハドソンが君の未来をプログラム
発売日4月26日・価格880円
少年メディアスペシャル
キミは大きくなったら何になりたい? この本では、みんなに大人気の職業をバッチリ紹介しちゃうぞ。第一弾は、サッカー選手、パイロット、まんが家、ゲームデザイナーの4つを特集。この本を読めば、君も未来のヒーローだ。
こども就職情報シリーズ第1弾
特製金バッジ付き!
TOBIDASE! HUDSON
(原寸大)
"ガンバレ" ハドソン
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン 札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン 東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン 大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4571
その他営業所 東北・金沢・名古屋・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

信頼と創造の富士通

富士通

総、天、然、ショック。



（同時発色）

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、ここまで精緻な表現を可能にした。本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"＝オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から。

A ***パソコンが、Audioになった。***音色のコントロールもできる、本格的シンセサイザ仕様のFM音源を内蔵。オプションのMIDIアダプタによりMIDI楽器に接続し、自動演奏を楽しむこともできます。

V ***パソコンが、Visualツールになった。***同一画面上に、4096色を一挙に表示。とてもパソコンとは思えない、美しい天然色グラフィックスが実現しました。スーパーインポーズ機能や、欲しい画面を本体にピックアップするビデオディジタイズ機能（オプション）が、ビジュアル・メーキングを演出。ディジタイズした画像は、ビデオコンバータ（オプション、発売予定）によりVTRへの録画が可能です。

C ***パソコンは、FM77AVになる。***ワイヤレスキーボード、128KBのメインメモリ、直線描画専用LSI、JIS第1水準漢字ROM、3.5インチマイクロフロッピィ。そして、この充実したハード構成とAV機能を支えるF-BASIC V3.3。静かで美しいカラー漢字熱転写プリンタ（オプション）も使えます。

※FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。（アンテナ工事費別）



天然色パソコン
FM77AV
AUDIO & VISUAL

¥128,000（FM77AV-1 本体価格・キーボード付）
¥158,000（FM77AV-2 本体価格・キーボード付）
¥89,800（カラーCRTテレビ-15）別売

富士通株式会社●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211㈹ お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ **富士通プラザ**●丸の内〒100東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F)☎(03)215-0321 **マイコンスカイラブ**●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

はつらつ、スタート!! 富士通 **春のハイテク祭** 4月20日まで
ワー パソッ テル! で スペースバッグを
期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽せんで、
1,000名様にプレゼント!


SAPPORO
欲しがりましょう、当たるまで。
◎最新ファミコンソフト&高橋名人サイン入りジョイスティック
◎ファミリー・キャンプセット
◎ファミリー・ピクニックセット
◎ファミリー・トレーニングセット
◎親子ペア・スポーティ・チェア
ハドソンの
高橋名人
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
ファミコン・ソフト'86
TAKAHASHI SPECIAL
SAPPORO
いま、サッポロドリンク6缶入りボックスで、なんと「86年最新ファミコンソフト&高橋名人サイン入りジョイスティック」をはじめ、合計5,000名様に、いいものガンガン当たっちゃう!
サッポロ
欲しがり親子
プレゼント
<ご応募方法>
●お買い上げの〝6缶入りボックス〟に貼付された「アドレス・シール」をはがし、官製ハガキの宛名面に直接貼って投函してください。アドレス・シールが貼っていないと無効になります。●ハガキには、あなたの住所・氏名・年令・職業・電話番号・ご希望のプレゼント品名を1点ご記入ください。●応募の締切りは5月31日(土)です(当日消印有効)。●当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。●ご応募者の中から抽選で、各賞品1,000名様 合計5,000名様に、下記の賞品のうち1つをプレゼントいたします。◎最新ファミコンソフト&ハドソンの高橋名人サイン入りジョイスティック ◎ファミリー・キャンプセット ◎ファミリー・ピクニックセット ◎ファミリー・トレーニングセット ◎親子ペア・スポーティ・チェア ●どうぞふるってご応募ください。
※キャンペーン対象地区は東京都、神奈川県、千葉県、埼玉県、茨城県、群馬県、栃木県、長野県、山梨県です。
SAPPORO
キウイソーダ
NEW
武夷山烏龍茶
うめ20
あんず20
コーヒー・マイルドブレンド
リボンオレンジ
SAPPORO
サッポロ
欲しがり親子プレゼント
カラダと親友
SAPPORO DRINKS
サッポロビール株式会社


覚悟せよ。
任務は複雑にきびしい。
奮起せよ。キミの手となり足となるのは、
史上最強のヘリコプター〈ジャイロダイン〉だ。
敵は、地球征服を計るS国・エイリアン共同軍。
攻撃目標は、敵巨大基地に隠された極秘開発中の最新兵器。完成は間近だ。
急げ戦士よ。だが、あわてるな。スパイ救出、情報入手を忘れるな。
西暦2,000年の地で海で空で遭遇するのは、敵だけではないのだ。
ラングル(300点)キミの方向にすぐ砲塔を向ける、しつこい戦車。上下左右、移動砲撃を得意技とする。
ゾイ(370点)未来戦車ならではの、突然に打たれる敵弾がコワイ。左右のすばやい動きが、テゴワイ。
ハンバ(30点)共同軍の仮設倉庫。敵の武器がわんさか詰まってる。
スーパービーム(370点)共同軍最強の砲台。近づくと砲撃される。心してかかれ。
ラミアン(370点)共同軍が誇る、精密レーダー。ジャイロダインの居場所を探知してしまう。クルージングの技で勝負したい。
ストール(370点)野営テント。攻撃はしてこない。安心して、標的にできる。
ゲリラ(370点)共同軍の最も有力な戦士。森林地帯に姿を隠している。見逃がすな。
スレット青・赤(220点)共同軍武器輸送トラック。いつも、敵キャラクターのどれかに守られている。守りを破り、破壊を狙え。
エレファント(?)年齢200歳を越える、謎の象。キミが撃つ、すると象はフラミンゴに変身する。謎が、またまた謎を生む。
フラミンゴ(?)象の分身、新しい謎は、幸運の鍵となる。さて、フラミンゴの群れを全部撃つと……。結果は、戦うときのオタノシミ。
無名(5,000点)地上のあるところを撃つと、目を開き涙を出す。名前がない理由は、ゲームを手に入れるまでは、ないしょ、なのだ。
と、ここまでが地上に待ち受ける敵。まだまだ海に、空に、敵はあふれる。味方も潜む。勝利者となるには
撃てばいいってもんじゃない。
Ⓐ空対地バルカン砲、
Ⓑ空対空マシンガン、
ⒶⒷ空対地ホーミングミサイル、を使い分け、味方の協力をおおいに活用して前進せよ。
コマンダ(100点)手を振って助けを求めている、味方のスパイ。敵陣営の秘密情報を持っている。助けるキミにだけ、力になるゾ。
ベレー(100点)このスパイを助けると同時に、画面上の敵はすべて消滅する。敵軍事物を破壊できる情報を持つ、有力な味方だ。
レッドマーメイド(10,000点)神の助けか、赤い人魚を出現させると、いっきに大量得点だ。チャンスを逃がすと、くやしさも大きい。
グレーマーメイド(1,000点)ジャイロダインのスピードアップに力をかしてくれる。ん!力をかりたい。人魚に会いたい。
オレンジマーメイド ありがたい人魚だ。出現させ力をかりると、ジャイロダインは一定時間、無敵になれる。
ドルトス(2,000点)共同軍の戦艦。中型規模だが、敵キャラクターに守られ、カンタンには沈まない。
キングドルトス(4,000点)ドルトスより大型。4基のスーパービーム搭載。襲撃のすさまじさに負けるな。
ホーネッタ(4,000点)共同軍最強、要塞規模空母。艦上から、味方スパイが助けを求めることも。注意が必要。
バトル(280点)共同軍高速艇。飛行船レンドル、パールミサイルなどと複合攻撃を、派手に仕掛けてくる
ノーティ(370点)共同軍高速潜水艦。潜航、浮上、とスルドイ機動力。潜航時は見落としやすい、目を光らせろ。
Gキラー(200点)共同軍第3方面の機動部隊。軽装備のヘリコプターだから、攻めやすい。
Bキラー(200点)共同軍第2方面の機動部隊。Gキラーよりも装備が充実している。油断せずに撃ち落とせ。
Rキラー(1,000点)共同軍第1方面の機動部隊。キラーの中で最強。奇襲をくぐり抜け、反撃して欲しい。
ナイクM(200点)高速ミサイル。逃げるとすごいスピードで追撃してくる。正面から戦ったモノ勝ち。
パールM(150点)翼を広げてジャイロダインに接近してくるミサイル。
レンドル(150点)敵飛行船。うるさいほどに、編隊飛行で襲いかかってくる。
フォルグ(150点)敵ジェット戦闘機。マッハ3以上で飛べる、すばやさが恐ろしい。背後からも迫る。
ゴルドス(10,000点)目的地、共同軍巨大基地だ。画面が一時ストップし、キミはその迫力に息をのむ。
パラシュート脱出―1機追加。このチャンスは、キミ自身で発見してくれたまえ。
謎が、敵が、スリルが、ある、ある、ある、の任務だ。成功を祈る。
オマケ、一撃!
キミの戦力となる噂の
ファミコイン付き。
ファミリーコンピュータゲーム
ジャイロダイン
GYRODINE
ジャイロダイン
06
新発進 標準小売価格 4,900円
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590(ジャイロダイン係)
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

男のロマンが遠大なるスケールでここに展開。
今、あなたが歴史を創る。
シュミレーションウォーゲーム三部作。
信長の野望・蒼き狼と白き牝鹿・三国志。



蒼き狼と白き牝鹿

FM7/77・SI版完成!

シブサワ・コウ久々の大作!!

ジンギス汗

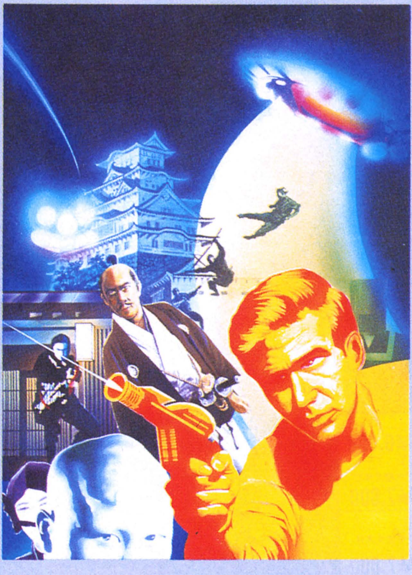
たった5名の家族を200万の大騎馬軍団に育てた史上最大の征服者、ジンギス汗。シブサワ・コウが、戦略ゲームで史実をここに再現。



PC9801・8801シリーズ
MZ2500、FM16β、FM7/77、
MSXS15FD8,800円(7,800円)
3.5FD8,800円(7,800円)
テープ版4,800円
主題歌「夢の旅人」
アルファレコードより3月発売予定

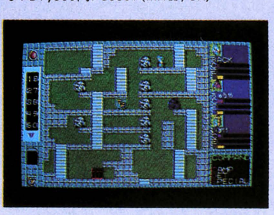
TIME EMPIRE

タイムエンパイア



コンピュータゲームの常識を打ち破り、空前のデータ量によるゲームシステムの奥行きの深さ、オリジナリティーに貴方の感性を飽かすことなし。

5"FD7,800円PC8801(MKII/SR)



発売元/㈱光栄
企画・開発/㈱アーク

成人向

野球拳で女の子の服を一枚ずつ脱がせていくというたわいない内容から「団地妻の誘惑」「オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?」(光栄)などのソフトのように、とても上手にエロチックな要素をゲームの中に取り入れたものまで、質的にかなり良いゲームも出てきた。ただし残念ながら、この2本をしのぐソフトはまだない。(雑誌アソコンより)

団地妻の誘惑



●ストロベリーポルノシリーズ第1弾

オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?



●ストロベリーポルノシリーズ第2弾

ナイトライフ

御結婚祝いに最適
マスコミをこれ程にぎあわせたソフトはかってなかった。各体位、安全日計算付。



●ストロベリーポルノシリーズ

が遅れて大変ご迷惑をおかけいたしております。よりよい作品に仕上げるべく努力いたしておりますので、もうしばらくお待ちください。

ザナドゥ

XANADU™

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

DRAGON SLAYER II

A new type real time role-playing game by Falcom



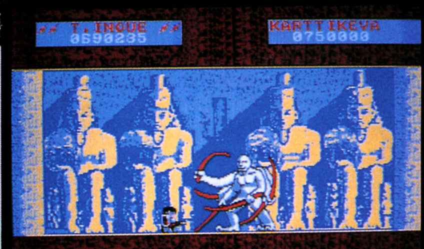
Produce and Supervision : Kow Yokoyama. Photo : Masaki Okumura.

好評発売中！

機種	価格
X1/C/F X1 turbo/turbo II	テープ版(2本組) ¥6,800 5″ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII (SR FR MR は不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5″ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5″ディスク　2DD, 2HD 3.5″ディスク 2DD 8″ディスク2D 各¥7,800
FM-7/77 FM77AV (FM音源)	5″ディスク 3.5″ディスク 各¥7,800

●テープ版はDISK版と画面の絵が異なります。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。●カセット版・X1以外の発売予定はありません。





Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル　TEL.0425(27)6501(代)

通信販売 送料無料 ▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク 係宛までお申し込みください。

スタッフ募集：モノを創り出す仕事はオモシロイ！（プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当）アルバイト可





これはもう、本将棋。

- ●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
- ●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
- ●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 **¥4,500**

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社 **セタ**
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

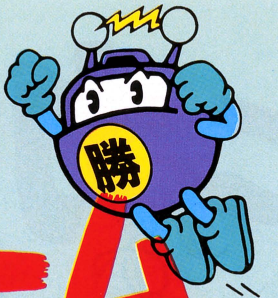
ファミリー コンピュータTM・用カセット

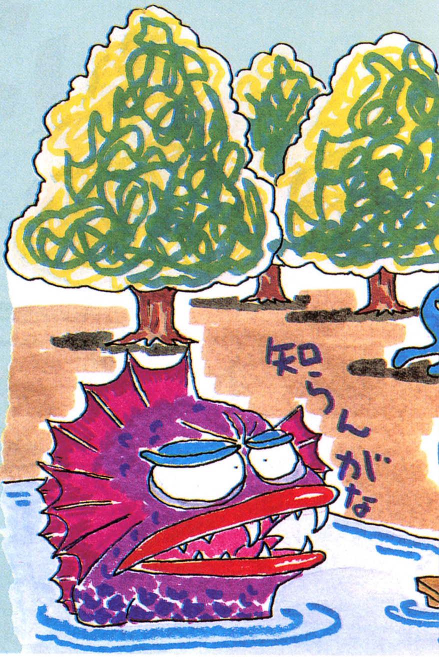
01 本将棋

内藤九段将棋秘伝

※ ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

How to Win 人気ゲーム必勝法





春の陽気に誘われて街を歩くギャルたちが、1枚また1枚と薄着になっていくように、今月も大胆にさらに大胆に必勝法っちゃうぞ！

レベル1～3攻略へのステップ

THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説

プロ級 勝 パーフェクトテクニック

●任天堂／2600円　2月21日発売

「ゼルダの伝説」が発売されてからはや1ヵ月半、キミはもう解くことができたかな。今回はまだ解けない人のために、レベル1～3の攻略法をのせよう。

これがゼルダ伝説ストーリーだ！

ハイラルと呼ばれる王国には、大魔王ガノンによってとらわれたゼルダ姫がいた。ゼルダ姫はとらえられる前に代々つたわるトライフォースのひとつ〝知恵〟のトライフォースを守るため、それを８つの小片に分け、各地に隠した。と同時に、自分の乳母（うば）のインパに、秘密をたくした。インパは追手につかまりそうになったが、それを助けた少年がいた。

彼の名はリンク。旅の途中のことだった。正義感に燃えるリンクは、姫の救出を決意したが、〝力〟のトライフォースを持つガノンに対するために、〝知恵〟のトライフォースの小片を集め、完成させなくてはならない。でなければガノンのひそむデスマウンテンには踏みこめないのだ。

はたしてキミはリンクとなってガノンを倒し姫を救うことができるか？



ゼルダ MAP

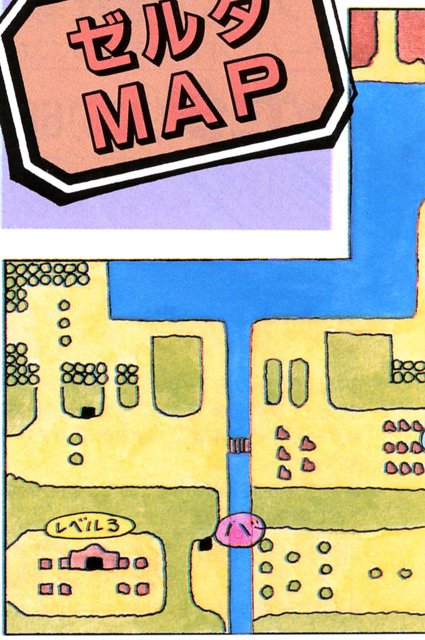
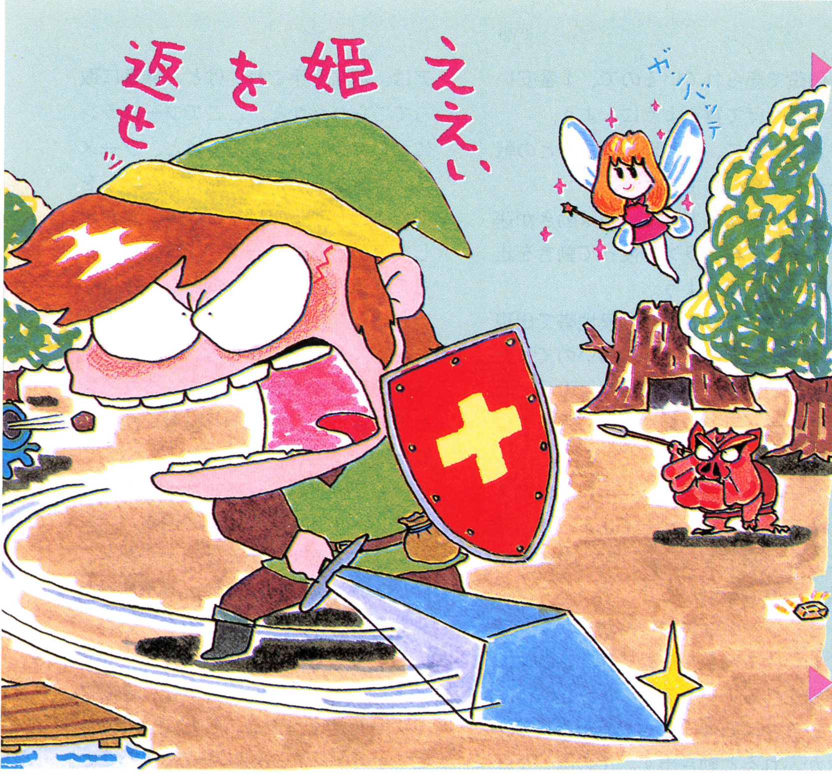


 イラスト　中野豪



プロ級 勝 パーフェクトテクニック

※上のマークが付いたゲームはファミコンマル勝シリーズの単行本になります。

これがレベル1～3の地上マップだ！

今回はスタート地点付近のレベル1、2、3をふくんだイラストマップをのせてみた。中には洞くつものっているので参考にしてほしい。しかし、隠れた洞くつはのっていないから、自分で探してマップに書きこもう。また新たに128画面全部のマップも自分なりに作ったほうがあとあと便利だぜ。

このゲームをするうえで、チェックすべきことは、まずマップ、そして、洞くつの位置と内容。また敵の分布、弱点なども。アイテムを手に入れた時などは、その場所、状況をメモしておこう。ではレベル1～3の迷宮のマップも参考にしながら、ゲームを始めてみようか!?



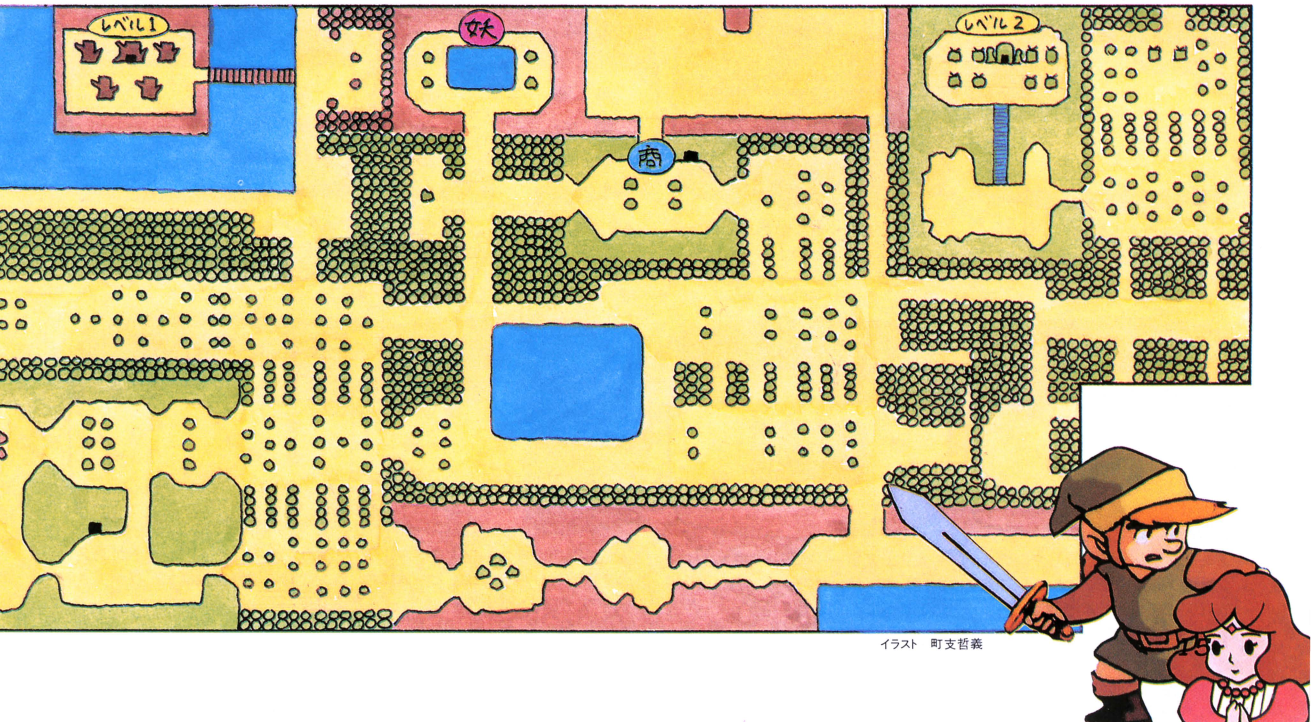


イラスト　町支哲義

序盤戦はまず金集めから装備を整えいざファイト

まずは、スタートしたら、剣をもらおう。剣はスタート画面の洞くつにあるぞ。そうしたら、上か右に移動して敵と戦ってみてほしい。始めはオクタロックで練習するといいぞ。ダメージを受けたら右上の妖精のすむ泉へ行こう。泉へ行くと妖精がリンクのライフを回復させてくれるんだ。敵を倒した時に出るものは、取って損をするものはないので、必ず取ろう。ルピー、5ルピーは当然ながら、爆弾は買うより得だしね。ハートや妖精はライフの補給ができるし、マジカルクロックを取れば、その画面では無敵になれるぞ。そんなこんなで戦いかたに慣れたら、レベル1へと向かおう。

レベル1を出てきたら、ブーメランと弓を手に入れているはずだ。もし手に入れてなかったら、急いで取りに帰ろう。もうルピーはかなり貯まってるだろう。そうしたらまず青いローソクを買おう。ローソクを持ったら、燃えそうなものに火をつけてみよう。中には隠された洞くつがあるかもしれない。つぎにマジックシールドを買おう。これさえ持てば、ゾーラや石像の出す弾を受けられるし、ライネルの剣やウィズロープの呪文を受けることもできるんだ。しかしマジックシールドは、3種の値段で売られているので、1番安い店を見つけて買うようにしよう。

さてここで、少し地上キャラとの戦いかたを練習してみよう。

まずテクタイト。こいつは動きが速いので、ブーメランを使って動きを止めてから攻撃しよう。

リーバーは、とくに砂漠地帯で出現するけど、とにかく手ごわいのでまだ戦わないほうがいいだろう。戦うとしたらブーメランで動きを止めて、すばやく殺そう。

ピーハットは空をふわふわと飛びまわる花の化身だ。地上で止まってる時にしか攻撃できないが、別に無理して戦う必要もないだろう。

モンブリンは矢の攻撃がなかなか手ごわいので動きを止めて殺そう。よく爆弾を持っているぞ。

アモスは石像になった兵士だ。リンクがふれると動き出す。その際、下からふれるとダメージを受けてしまうので上か横からさわろう。中には洞くつの入口などを隠しているヤツもいるぞ。

それではそろそろレベル2へ向かおう。レベル2の入口はマップを見てくれればわかるが、迷路のような森を通らなくてはならないので注意して進もう。ルピーの余裕があったら矢でも買っておこう。

レベル2では、マジカルブーメランが手に入るはずだ。その部屋のゴーリアは、かなり手ごわいけど、無事に取ってこられたかな。ここでブーメランについて少し書いておくけど、ブーメランは敵を止めたり、敵にダメージをあたえたりするだけではなく。敵が出したアイテムをブーメランで拾うこともできるんだ。これは使わない手はないね。

レベル2を出てきたら、そろそろソードの取りかえ時、地上をくまなく探してみよう。これがあれば戦いが楽になるんだ。

そして今度は、レベル3へと向かおう。レベル3の入口は湖の西南だ。レベル3にあるアイテムはいかだだ。このいかだを使える所は何ヵ所かあったよね。ここへ行ってみるのもいいね。

ここでルピーを早く貯める方法を3つあげてみよう。ひとつめは、過去クリアした迷宮へ入ることだ。2つめは、どこかの洞くつにあるゲームをすること。そして3つ目は、ある不気味な場所に住むあるキャラをある方法で殺すこと。これでバッチリ。

最後に書いとくけど、洞くつは128画面の中に、本当にたくさん隠くされているんだ。それを見つける方法は何種類かあるけど、ここでは書かないでおく。たとえば、爆弾をしかけるとかね。まあいろいろあるでしょう。がんばって探してくれ。中には重要なものもあるからね。



▲これがスタート画面。リンクはまだシールドしか持っていない。まずは洞くつへ入ろう



▲親切なおじいさんが剣をくれた。これからも、おじいさんやおばあさんの言うことはちゃんと聞こう



▲まずは地道にルピーをかせごう。ルピーがなくては、なにも買えないからね



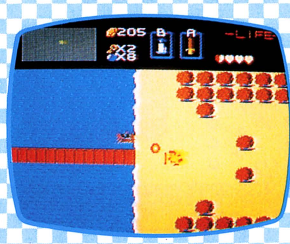
▲フェアリーが現われたぞ! フェアリーにふれると、リンクのライフの白いハートを3つ赤くしてくれる



▲モンブリンを殺したらマジカルクロックを持っていた。こいつを取ればその画面では無敵だ



▲フェアリー(妖精)の住む泉に行くと、リンクのライフのハートをすべて赤くしてくれる



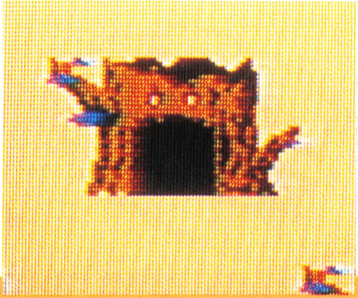
▲この橋の行きつく先はレベル1の入口だ。ゾーラのはくビームに気をつけて先へ進もう

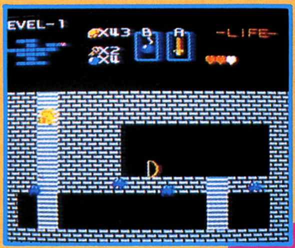


▲リンクのライフのハートが満タンの時には剣を飛ばして攻撃できるぞ

レベル1攻略法

アクオメンタスを倒せ!!

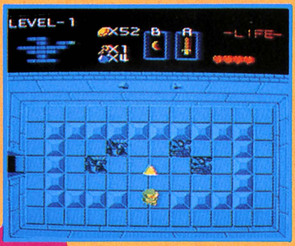




トラップを誘導しながら左のブロックを押して弓を取りに行こう



これがレベル1の主アクオメンタスだ



これがレベル1のトライフォースだ。これぐらいはカンタンだね



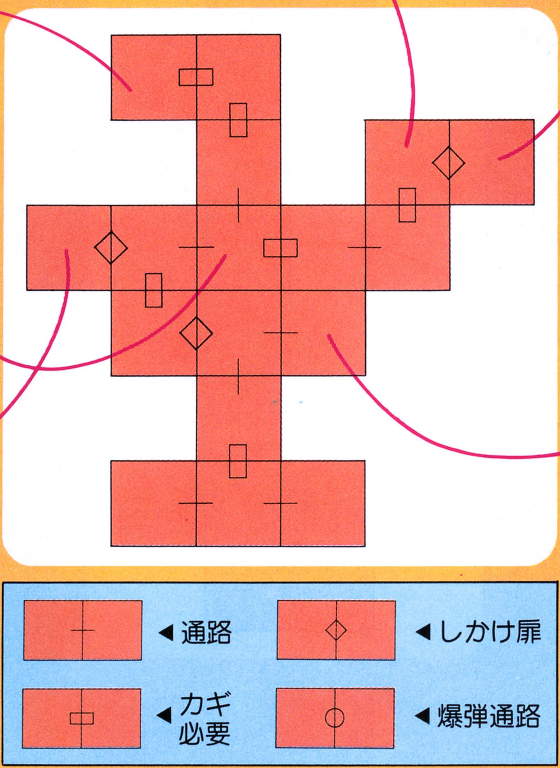
これが迷宮イーグルのマップだ。ゲルに注意して取りに行こう



おっコンパスが落ちているぞ! まずは落ち着いてキースを全滅させよう



これは味方のおじいさん。この部屋に入るには右の部屋のトリックがあるんだ



EAGLE

迷宮内の敵はとにかく強力だ!

迷宮内では、とにかくすべての部屋を回って、すべての敵を倒してみよう。部屋の敵を全滅させると何か出るというパターンがけっこうあるからだ。何か取り残してつぎのレベルへ進んでしまうとあとがめんどうだからね。

まずレベル1では、スタルフォスが出てくるけど、こいつはルピーをよく持っている金持ちなので必ず倒すことだ。ブーメランを取ってない時は、慎重にダメージを受けないように戦おう。

キースはコンパスの置いてある部屋にうじゃうじゃいるけど、こいつはブーメランでけちらそう。コンパス取って、急いで逃げてもいいけどね。また入るとしまってしまう扉もあるけど、こいつは、敵を倒せば開くからね。

このレベルのザコの中で1番の強敵は、ゴーリアだろうね。こいつのファイトパワーは、たいしたもので、かなりダメージをくらってしまう。またブーメラン使いとしての腕もたしかなので、こちらもブーメランではりあおう。

それから左上の部屋だけど、これは典型的なアイテムのある部屋の形だ。まずトラップをうまくよけてブロックをいろいろ押したりしてみよう。そこには弓があるはずだ。

そうこうしているうちにキミはウォールマスターのひそむ部屋にくるだろう。ここで気がついてほしいのは、なにかモンスターの鳴き声が聞こえることだ。この声の主こそレベル1のトライフォースを守るアクオメンタスなのだ。このように、巨大モンスターのとなりの部屋では必ず声が聞こえるので、注意して進もう。アクオメンタスの倒しかたぐらいは自分で考えてみよう。トライフォースは目の前だ。

レベル2攻略法 ドドンゴをケムにまけ!!

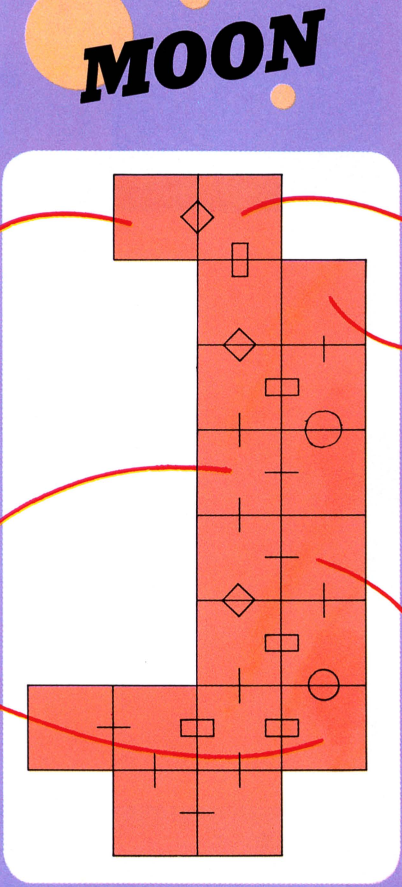




レベル2のトライフォースも見つけたぞ!



これがレベル2のボス、ドドンゴだ。落ち着いて戦おう





モルドアームは落ち着いて攻撃すれば楽勝だ



これがドドンゴの弱点のヒント。煙といえば……?



まわりのザコは無視してコンパスだけ取ってこよう



トラップとブルーゴーリアの混合攻撃。でも何かありそう

迷宮ムーンは、毒ヘビ"ロープ"の棲み家

レベル2で手に入るアイテムはマジカルブーメランだ。取り忘れることのないように。このマジカルブーメランはブーメランの飛距離を1.5倍ぐらいに伸ばしたものだ。飛距離はかなり長いため、もどってくるのに時間がかかり、慣れるまでは使いづらいだろう。このレベル2では爆弾や、ルピーも補給できるぞ。それにカギも大量に手に入るのでうまく使って進もう。

レベル2ではとにかく、ロープが多くひそんでいる。こいつはリンクを見つけると急速に近づいてくるので、すばやく迎かえ撃とう。くれぐれもはさみうちにあわないように。

迷宮ムーンの中には、モルドアームの巣食う部屋もある。こいつは動きが遅いので、落ち着いて刺せばだんだんと短くなっていくので楽勝だ。

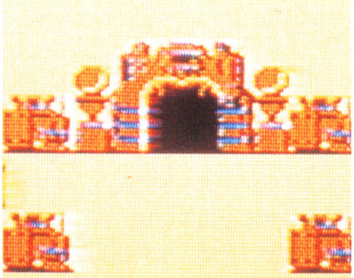
レベル2で一番気をつける部屋は、下から4段目右側のゴーリアと石像の4つある部屋だろう。この部屋は手ごわいので敬遠したいけど、じつはマジカルブーメランが隠されているんだ。何とか倒して手に入れたいね。

また、ヒントを教えてくれるおじいさんもいるぞ。ここではドドンゴの弱点を教えてくれるんだ。まちがってもこのおじいさんに危害を加えてはいけない。怒ったおじいさんは何をするかわからないぞ。

それではいよいよレベル2のボス、ドドンゴの部屋へと入ろう。えっ剣がきかないって、ほらほらヒントがあっただろう。リンクの持ち物で煙を出すものといったら、そうあれだよね。

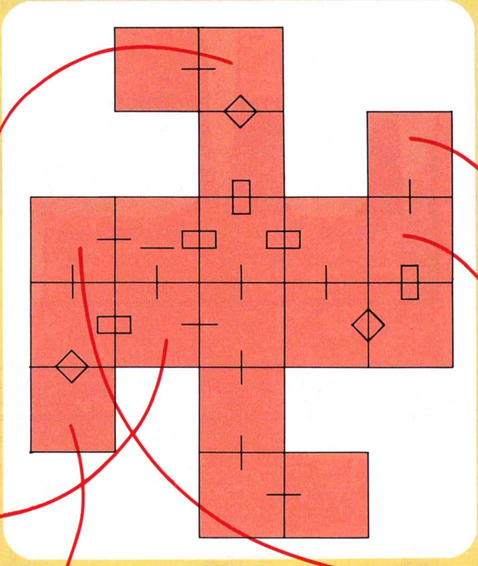
レベル2で特筆すべきは、爆弾で開く通路が出てきたということだろう。

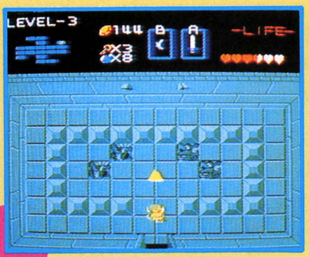
レベル3攻略法 タートナックのひそむレベル3



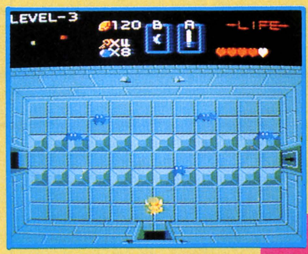


このメッセージを見てまだホワイトソードを手に入れてない人はいるかな？





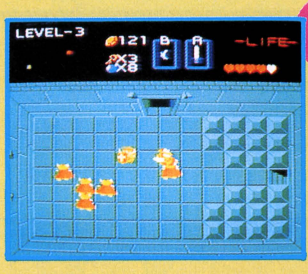
これこそレベル3のトライフォースだ。まだまだ先は長い



おなじみコンパスの部屋。キースに守られている



巨大パックンフラワー、テスチタートの登場だ。爆弾でねらえ!!



タートナックの大群。これはおそろしい。戦う必要はないよ



バブル初登場！　まあこの部屋ではブーメランで戦おう

タートナックは横か背後から攻撃せよ！

レベル3はマンジを形どった迷宮だ。アイテムはイカダが隠されているぞ。このイカダは、あとのレベルへ行くのに必要だから絶対取るように。イカダを使えば、命の器も1個取ってこれるぞ。

まず、いきなりメッセージにもあるように、シルバーソードを持っているだろうか？持っていなかったら、滝の上のジイサンにもらいに行こう。ここから先は、これを持っていないときびしいぞ、とくにタートナックに対しては、これがないと命取りだ。

このレベルではバブルが初登場だね。こいつにさわると、しばらくの間剣が抜けないので、たいへんだ。剣が出ないあいだはとにかく逃げまくろう。

そしてレベル3最大の強敵（うっとうしい敵）はタートナックだ。こいつは迷宮を守るナイトで、ぶあついシールドを持っているので、前方からの攻撃をすべて防いでしまうんだ。横と背後の攻撃しかきかないってわけ。こいつは手ごわいね。

そして最後に構えるはテスチタートだね。この超巨大パックンフラワーは接触してしまうと、かなりのダメージをくらってしまうぞ。こいつはまわりの口のような手を剣や矢で攻撃してもいいけど、一番早いのは、爆弾をしかけて一気にドカンだ。小さくなるとそれだけ動きも速くなるので、注意しよう。こいつさえ倒せば、トライフォースは目の前だ。

ここらへんになると敵も強力になってくるので気合いをいれて次へと進もう。道はまだレベル4、5……と先は長い。一気にやらないで、セーブしてきばらしにパズルゲームでもやってみよう。

ITEM

トライフォースを手に入れ、リンクを成長させるための鍵は、多くのアイテムを集め、使いこなすことだ。これらのアイテムは、商人が売っていたり、はたまた迷宮に隠してあったりするんだ。これらのものは、本当に知りつくして、使うことによって思わぬ効力を発見したりするかもしれないので、いろいろやってためしてみよう。

この表の中で、敵キャラクターを殺して出るものは、ハートとフェアリー、爆弾、ルピー、そしてマジカルクロックだ。とくにルピーを集めることは、このゲームの中でも重要な部分なので、気合いをいれて集めよう。



ソード	リンクが最初に手に入れるアイテム
ホワイトソード	たんなるソードの2倍の力をもつソード
マジカルソード	たんなるソードの4倍の攻撃力をもつ剣
マジックシールド	敵の放つ呪文や剣、ゾーラのビームをも受け止める盾
マップ	迷宮のマップ。レベル1～9に対応して9つある
コンパス	迷宮の中のトライフォースの位置がわかる
ブルーリング・レッドリング	ブルーは1/2に、レッドは1/4に敵からのダメージを減らす
パワーブレスレット	リンクに力がわいて、岩をも動かせるようになる
銀の矢	特殊な矢。これはいったい何に使うのか？
青いローソク	暗闇を明るくするローソク。攻撃にも使える。
赤いローソク	青は1画面で1回、赤は何回でも火を出せる
笛	いろいろ不思議なことが起こるマジックアイテム

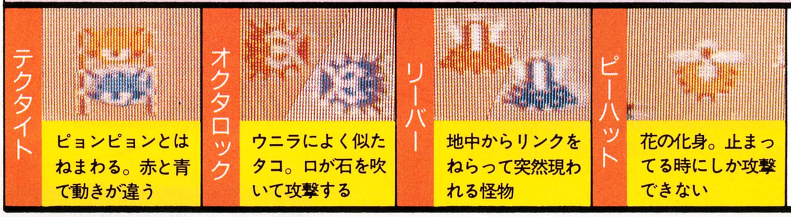
MONSTER

この「ゼルダの伝説」には、40数種類のキャラクターが登場する。そのどれもが個性的で、なかなか楽しいね。ここに一覧表にしておくので、早く名前をおぼえて、それぞれの特徴、弱点などを見つけよう。

全体的に地下のほうが強力なモンスターが多いので、まずは地上のモンスターで基本的な戦いかたを練習しよう。だいたいの的はまずブーメランで、動きを止めてから、攻撃するといいだろう。

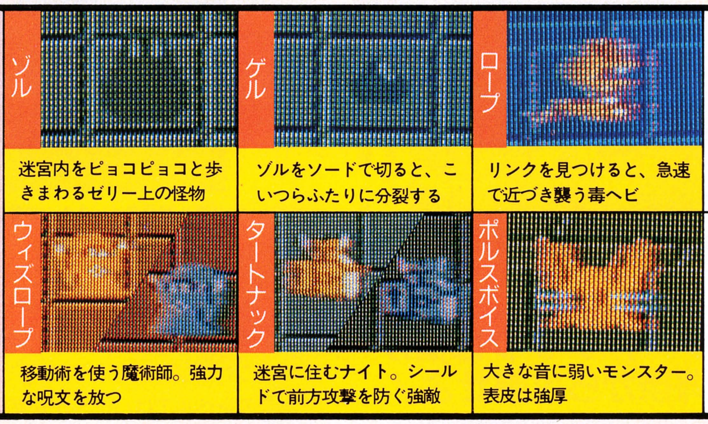
巨大なモンスターたちは、ほとんどの場合、なにかしら弱点があるんだ。それをここで書いてしまってはおもしろくないので、戦ったり、メッセージを見つけたりしながら、自分で見つけていってほしい。このページの中にも少しヒントがあるので参考にしてくれ。

リンクが地上で出会うハイラルの怪物たち



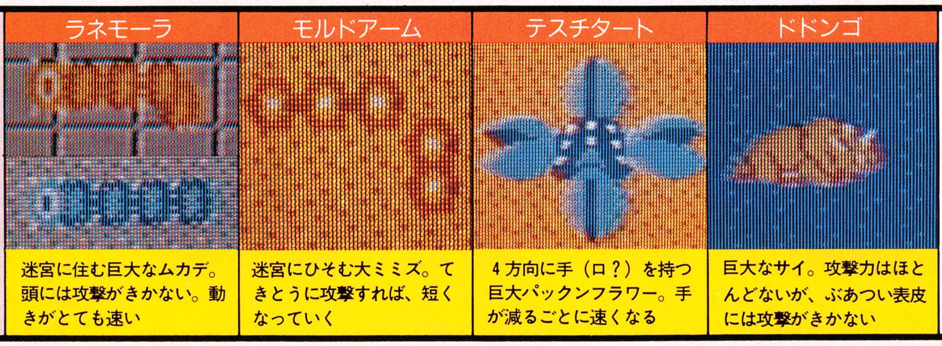
テクタイト	ピョンピョンとはねまわる。赤と青で動きが違う
オクタロック	ウニラによく似たタコ。口が石を吹いて攻撃する
リーバー	地中からリンクをねらって突然現われる怪物
ピーハット	花の化身。止まってる時にしか攻撃できない

地下迷宮の奥深くにひそみ、リンクを襲う敵たち

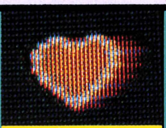


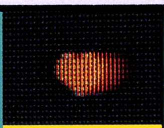
ゾル	迷宮内をピョコピョコと歩きまわるゼリー上の怪物
ゲル	ゾルをソードで切ると、こいつらふたりに分裂する
ロープ	リンクを見つけると、急速で近づき襲う毒ヘビ
ウィズローブ	移動術を使う魔術師。強力な呪文を放つ
タートナック	迷宮に住むナイト。シールドで前方攻撃を防ぐ強敵
ポルスボイス	大きな音に弱いモンスター。表皮は強厚

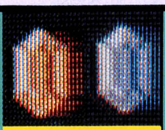
迷宮内でリンクの行く手をはばむ、ボス格の巨大モンスターたち

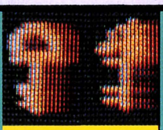


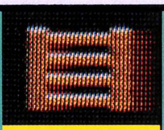
ラネモーラ	迷宮に住む巨大なムカデ。頭には攻撃がきかない。動きがとても速い
モルドアーム	迷宮にひそむ大ミミズ。てきとうに攻撃すれば、短くなっていく
テスチタート	4方向に手（口？）を持つ巨大パックンフラワー。手が減るごとに速くなる
ドドンゴ	巨大なサイ。攻撃力はほとんどないが、ぶあつい表皮には攻撃がきかない

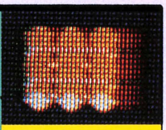
命の器

これを取るとリンクのＬＩＦＥのハートがふえる

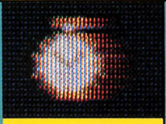
ハート

これを取ると、白くなったハートが１つ赤くなる

ルピー

ハイラルでの通貨。黄色が１ルピー、青が５ルピー

キー&マジカルキー

鍵のかかった扉を開けるのに使う。後者は無制限

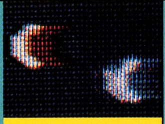
はしご

リンク自身と同じ幅の穴や川を渡れる

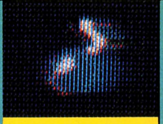
いかだ

これを持ってはしけに行くと、海や湖を渡れる

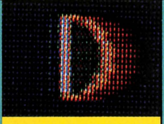
マジカルクロック

取るとその画面内の敵が止まり、自分は無敵になる

フェアリー

フェアリーを取ると白いハートを３つ赤くできる

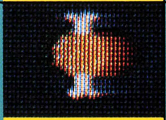
ブーメラン・マジカルブーメラン

弱い敵にダメージをあたえ、他の敵を止める

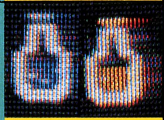
爆弾

破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ

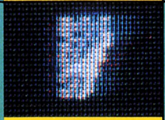
弓

矢とそろって初めて使える。とび道具

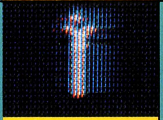
矢

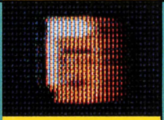
1本打つごとに、1ルピー減る。矢でしか倒せない敵もいる

エサ

これで特定の敵をおびきよせることができる

命の水

青は１回、赤は２回LIFEのハートをすべて赤くできる

手紙

サブ画面で選んでＢボタンでおばあさんに見せると？

マジカルロッド

ウィズロープのロッド。使うと呪文が出せる

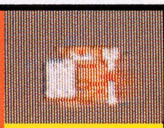
バイブル

ロッドと合わせて炎の呪文が使えるようになる

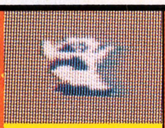
トライフォース

これこそ隠された知恵のトライフォースの小片だ

モリブリン

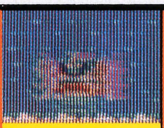
森に棲む小鬼。ヤリ攻撃が、なかなか手ごわい

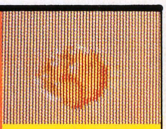
アモス

石像兵士。リンクがさわると動き出す

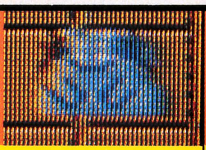
ギーニ

墓場のお化け。たくさん出して、本体を殺すと……？

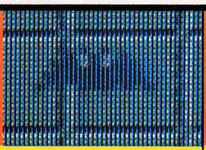
ライネル

デスマウンテンの守り神。地上の最強キャラクター

ゾーラ

半魚人で水中に棲む。放つビームは手ごわい

ロック

デスマウンテンから崩れ落ちる自然の障害物

バイア

キースをつかさどる悪魔。切ると２匹のキースになる

キース

迷宮に巣食うコウモリ。攻撃力は弱い

スタルフォス

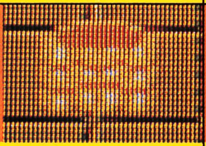
両手に剣を持ったガイコツで、ルピーをよく持つ

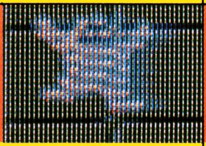
ウォールマスター

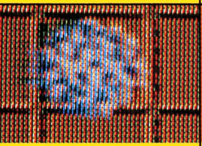
壁から現われる巨大な手。つかまると入口にもどされる

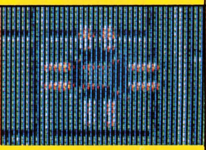
ゴーリア

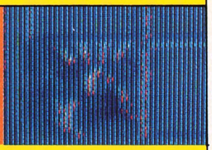
ブーメランをあやつる小鬼。なかなか手ごわい

ライクライク

筒状のモンスター。とりついてマジカルシールドを食う

ギブド

怪力のミイラ男。攻撃力が強くかなりの強敵だ

バブル

ヒトダマ。とりつかれるとしばらくの間剣が抜けない

トラップ

リンクがトラップの行動範囲に入ると、攻撃してくる

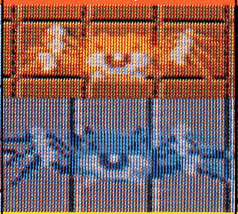
石像

トラップとともに、何者かによって迷宮内にしかけられた

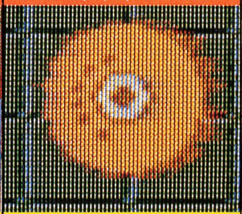
アクオメンタス

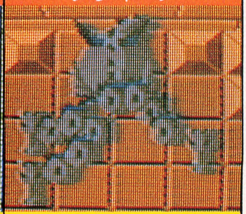
一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。ビームを放つ。レベル１の守り神

パタラ

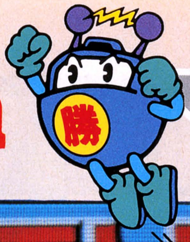
大きいパタラのまわりを、小さいものが回ってフォーメーションを組む

ゴーマー

超大型のカニ。その硬い甲らで、どんな攻撃をもはね返す。弱点はどこか？

デグドガ

見てのとおり大ウニラ。その巨体で衝撃波を受けると体がしぼんでしまう

グリオーク

２～４個のクビを持つ巨大ドラゴン。ビームをはき、離れた首は宙も飛ぶ

How TO Win ファミコン版



マイティボンジャック

256画面分のピラミッド
内を大冒険！　が
んばれジャック



『スターフォース』で有名なテーカンが、テクモと社名を変えてファミコンソフトを発売することになった！　その第一弾はおまちかね『マイティボンジャック』だ。

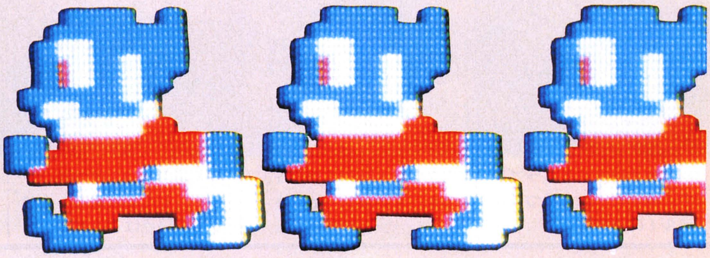
開発者が語る ワンポイント必勝法

『マイティボンジャック』の魅力は、複雑な迷路からなる魔王ベルゼブルの大ピラミッド。画面が上下・左右に自由にスクロールするので、マップをいかにして作るかが、ゲーム攻略のポイントになるはずだ。そしてもうひとつは、プレイの仕方によってエンディングが変わるということ。４パターンあるので、実際にためしてみよう。

ゲームを攻略するには、まず、ジャックの動きを完全にマスターすること。たとえば、ジャンプしている途中でもう一度ジャンプボタンを押すと、ジャックの動きはそこでストップする。こうしたこきざみな動きができるようになれば、不用意に敵につっこんでいくことはなくなるはず。敵の出現は、Ａボタンを押した回数で決まるので、自分で出現する敵をコントロールすることもできる。マイティコインをバランスよく使って、タイミングよくパワーアップするワザを身につければ、もうほとんど完ペキだね。**(テクモ開発部)**

●ピラミッドの中は大迷路！

七つの海と六つの大陸の平和を守るパメラ王。しかしその平和を乱そうとする魔王ベルゼブルによってパメラ王と王妃、王女が魔の大ピラミッドに連れ去られてしまった。しかも救出に向かったマイティー族の兄弟は、ことごとく魔王の前に倒され、とらわれてしまったのだ。後には末っ子のジャックが残るのみ。ジャックは果たして、王たちを助けだせるのだろうか、それは君の腕しだい。ファミコン版はアーケード版とは違った設定で、上下・左右にスクロール移動できるんだ。ピラミッドの中は大迷路で、通ってきた道順などによって４つもの終わり方がある。しかも256画面分という広さとゲーム偏差値でまったくあきさせないゲームとなっているんだ。



ジャックの操作感覚をつかもう

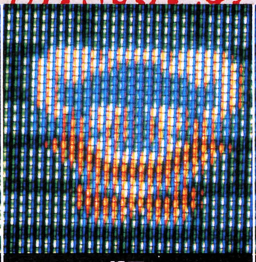
最近のゲームにはめずらしく、主人公のジャックは、直接、敵を攻撃することができない。だから、操作方法をマスターしていないと、すぐにやられてしまうぞ。

基本的な動きはジャンプ(Aボタン)。ジャンプしてすぐ降下したり、高くジャンプして障害物を飛びこえたり、空中移動をするテクニックをまずマスターしよう。この操作方法、いままでにはない感覚なので、なれるまでにちょっと時間がかかるかも知れないよ。



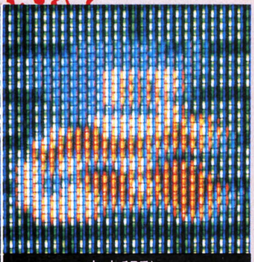
ジャンプ

フロアの上でAボタンを押すとジャンプする。✚の上を押しながらAボタンを押すと高くジャンプし、下を押しながらだと低くジャンプする。うまく使いわけよう。



降下

ジャンプしている途中でAボタンを押すと、ジャックを降下させられる。早く降りたい場合には、✚ボタンの下を押せば、ふつうより早く降りられる。

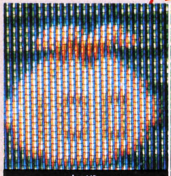


空中移動

ジャンプや降下の最中にAボタンを連打すると、ジャックが空中停止する。この時、✚ボタンで左右に動くこともできるので、爆弾なんかをとりやすくなるぞ。

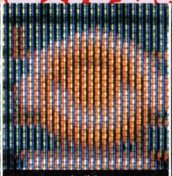
宝箱をあけて、ジャックをパワーアップさせよう！

大迷宮の通路の途中にあるいくつもの爆弾や宝箱。その宝箱には、いろいろな宝が隠されているんだ。開け方は簡単で、箱の上でジャンプすればＯＫ。中身はその位置でほとんどかわらないけれど、いろいろと変化するものもあるのでその法則をおぼえちゃおう。



宝袋

いちばん多くでてくるのがこの宝袋。でてくる場所もほとんど固定だ。中身は、100点、300点、1000点の３種類。確実にとって、得点をアップさせよう。



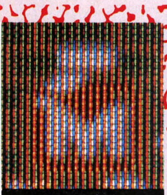
金貨

500点。宝箱の中だけでなく、パワーボールをとることによって、敵も金貨にかわる。これをとると、エキストラコインの出現条件がよくなるんだ。



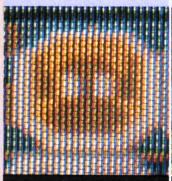
爆弾

100点と200点の２種類がある。これをある数とるとパワーボールが出現する。そのある数というのを早く見つけだそう。



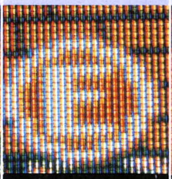
マイティドリンク

100点。これをとると、タイマーカウントが10増える。でてきたらすかさずとろう。マイティドリンクはジャックの命のもとなのだ。



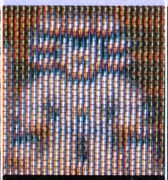
マイティコイン

1000点。これを集めると、マイティパワーが使えるようになる。でも、とりすぎないように注意しようね。とりすぎると、ひどい目にあってしまうぞ。



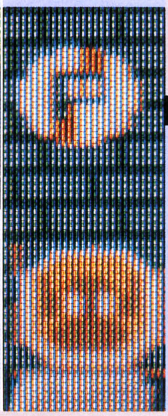
エキストラコイン

3000点。写真のようにEの文字が書いてある。別名Eコイン。これをとると、ジャックが１人増えるが、これはなかなかでてこない。



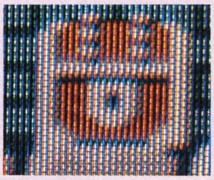
ドレイ

魔王にさからってドレイにされてしまった勇士たちだ。彼らを助けだすと、高得点につながる。ドレイたちは絶対に助けろ。2000点。

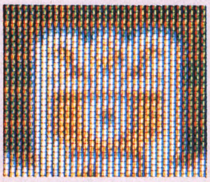


パワーボール

爆弾をある一定の数だけとっていくと、チャイムが鳴って、次に開けた宝箱の中からパワーボールがでてくるんだ。これをとると、５秒間だけ敵が金貨にかわる。これだけが攻撃ワザなのでタイミングよく使おう。

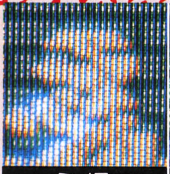


▶赤の宝箱だ。ジャンプするだけで簡単に開けられる。



◀オレンジの宝箱だ。マイティパワー１以上ないと開かない。最初はロクなものしかないけどあきらめずに。

敵キャラクター総登場！



ミイラ

変幻自在のイヤなヤツ。最初はなんてことないが、ほおっておくと、右の６つに変身してしまうのだ。



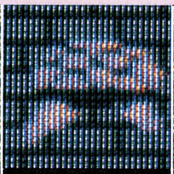
ドクロン

不気味な声とふんいきでピラミッド伝説を語る気味の悪いヤツ。見かけのわりには動きは遅い。



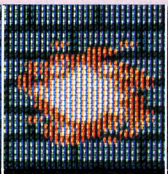
ハネゾー

かつては魔法ベルゼブルのペットだったが、ジャックの邪魔をするために(？)、今回初出陣してきた。



ガーメイド

ピラミッドに住みついているカメの先祖だ。カメのくせに動きがとてもすばやい。油断するな！



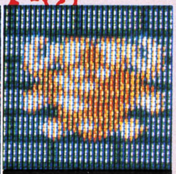
デスファ

見ての通り、ごろごろと動きまわっている火のたま。動きは単調で遅いから、こんなのにやられちゃダメだ。



ホルス

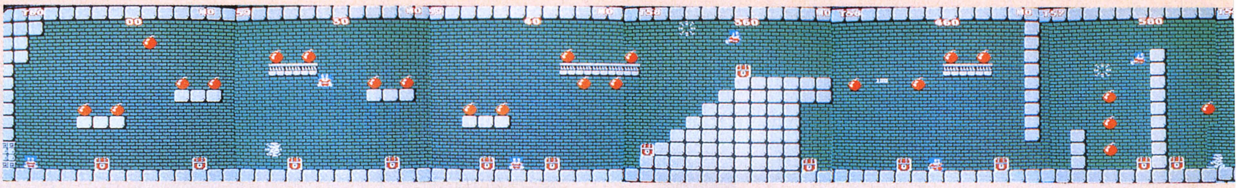
ジャックに異常なまでの執念を燃やして、どこまでもしつこく追いかけてくるとてもイヤなヤツ。



ゲジ将軍

こいつはゲジー族の生きのこりだ。動きはのろいけれども、かなりしつこい。しつこいだけがとりえなんだ。

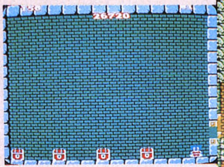
round·1

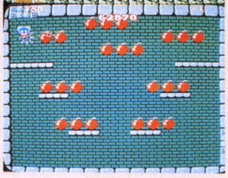


ラウンド4までのマップ完全公開!!

round·2



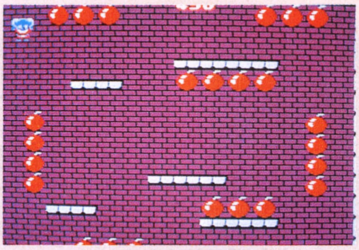


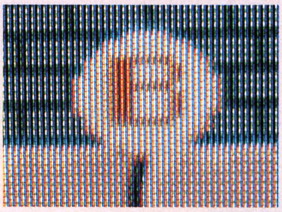


●王家の部屋でスペシャルボーナスだ！

ジャックを進ませていくといきどまりみたいなところにつくけれど、よくみるとどこかがあいているはずだ。その先が王家の部屋になっているんだ。ここには爆弾がいっぱいあるだけ。敵をかわしつつタイマーが0になる前に、その爆弾をすべて取るとラウンドクリアだ。おっと、それからこの爆弾を取ると火がつく爆弾があるだろ。この火がついた爆弾を順番にすべてとると、なんと50000点のボーナスがついてしまうんだ。火のつきかたには規則性があるのでこれもおぼえちゃおう。

▼こんな部屋が全部で16あるんだ。



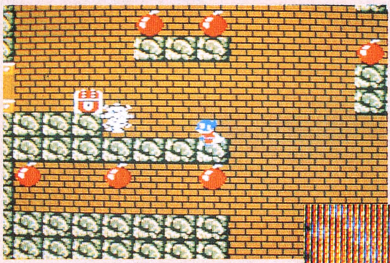


▲火のついた爆弾を順番にとっていこう。簡単そうだけど、これがなかなかムズカシイんだ。最初はうまくいかないかも知れないな。

▼50000点のボーナスだ。まちがえるごとにボーナスは減ってしまう。



●隠れキャラ・隠し部屋などがいっぱいだ！

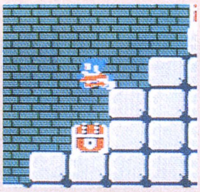


◀これが隠れトビラだ。ふだんはバックと同じ色なのでほとんど見分けられない。



このゲーム、異常なくらい隠れモノが多い。

まずは隠し部屋。宝箱を開けるとスフィンクスが出てくる。これをとれば、隠れ出入口を開けたりできるんだ。隠し部屋には、ジャックの兄弟が捕まっていたりするから、ぜひとも助けだしてあげよう。隠れキャラはフロアの中に埋もれていて、ジャンプするとフロアの一部が宝箱にかわるのでそこらじゅうジャンプしてみよう。



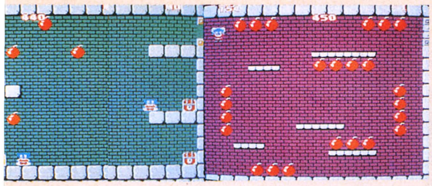
▶宝箱がいっぱいある。あとになればもっとでてくるぞ。

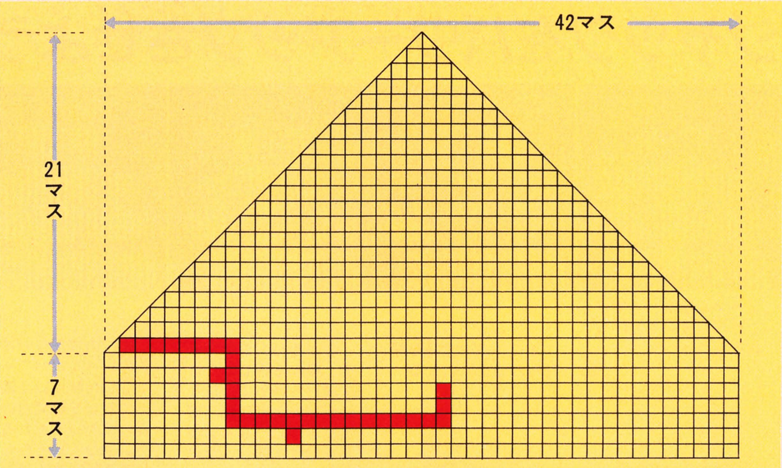


◀このようにひょっこりと現われるんだ。いろいろ探してみよう。

round·4



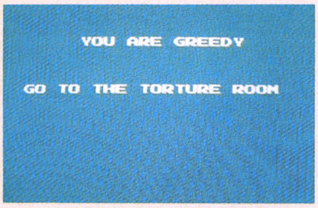




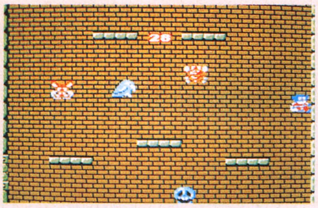
自分でマップをつくってみよう。

ピラミッドの中の通路はそれ自体が迷路になっているので、マップがないととてもじゃないが先へは進めない。そこで上の図を参考にし方眼紙をつかって自分でマップを作ってみよう。1マスは1画面分になるんだぜ。

▼欲ばってコインをとりすぎると、こういう表示がでて……。



▼おっと、ここにきたら、もう死をカクゴしなければ。



●欲ばりすぎると拷問部屋行きだ！

マイティコインの数は右上に表示されているけど、これを10個以上とると地獄の拷問部屋に落とされてしまう。

ここを脱出するには50回もジャンプしないといけないし、当然敵も出てくる。うまく脱出できたとしても、マイティコインは全部とりあげられ、ラウンドの最初からスタートだ。

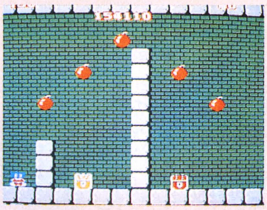
round-3



●さあ、ここからが本番！

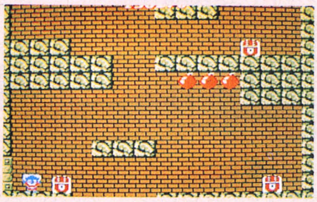
このマップがあれば、ラウンド4まではカンタンにクリアできたよね。でも、問題はこの先、あと12ラウンドもあるんだから。

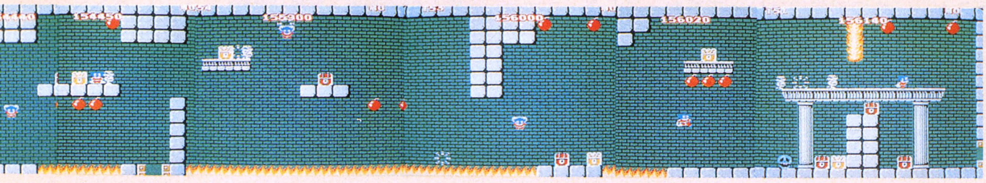
ここからは、マップを作りながら進んで行くようにしよう。タテ、ヨコにスクロールするので、自分の位置を見失うこともよくある。さあ、気をひきしめて出発だ！

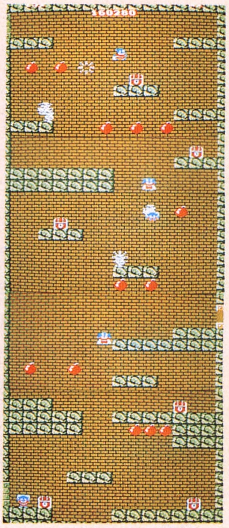


▶タテスクロール画面。みるからにむずかしそう。

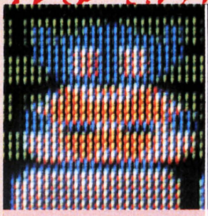
▲だんだんルートが複雑になってきた。



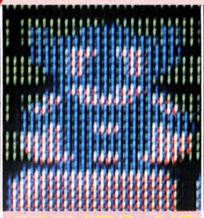




ジャックをパワーアップさせよう！

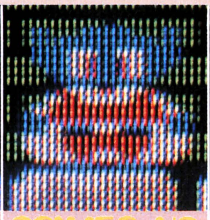


ノーマル状態　通常はこれだ。宝箱を開けられる。



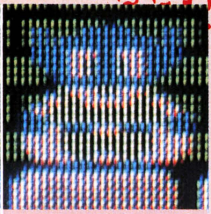
POWER-UP 1

オレンジの宝箱を開けられるようになる。



POWER-UP 2

赤とオレンジの宝箱を、横から押しただけで開けられるようになるんだ。これは隠し部屋にあるたくさんの宝箱を開ける時なんかに役立つんだ。

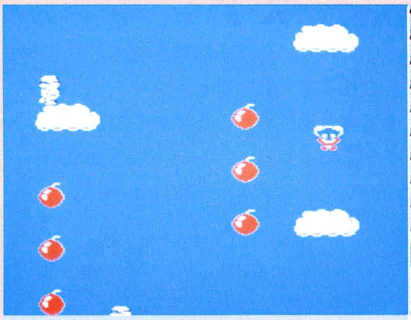


POWER-UP 3

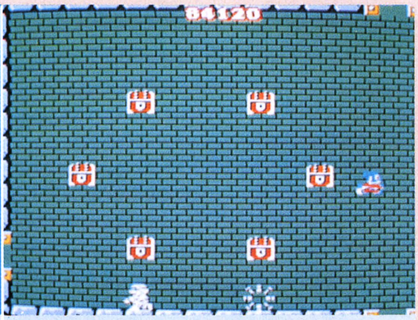
唯一の攻撃ワザで、このレベルにパワーアップした時にいた画面上の敵が5秒間だけ金貨に変わってくれるんだ。危なくなったらこれで逃げられるけどコインを3つも使うのであまり多くは使えない。

宝箱の中にあるマイティコインをとると、マイティパワーを使えるようになるんだ。マイティパワーは、Bボタンを押した回数によって、レベルアップしていくけれど、マイティコインも押した回数分なくなっていくんだ。それにAボタンを押した回数によって、パワーがどんどんレベルダウンしていくので、マイティコインの残りとAボタンを押す回数には気をつけよう。なにしろこれだけがジャックの武器なんだからね。

ラウンド4より先はルートが入り乱れているぞ……



▲外にでて、くもの上をわたって行くんだ。ここはそうむずかしいところではないので、サッサと進んでしまおう。



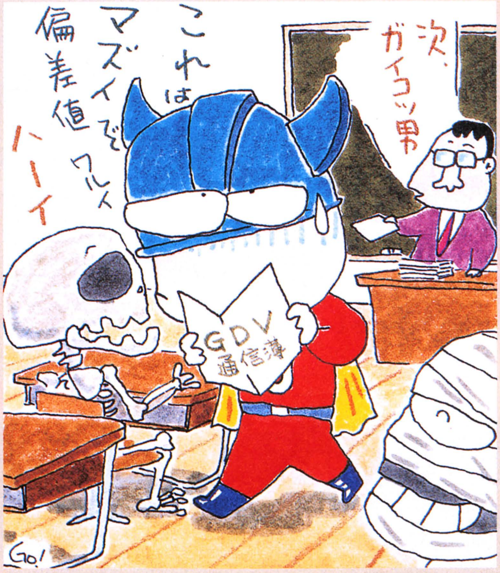
▲迷路の中だ。このように扉があちこちにあいていて、しかも似たような画面ばかりなのでマップがあっても油断はできない。

さて、ラウンド4までのマップを紹介したけど、この先の話をちょっとだけしよう。順当にいくとそのまま右へ行って上、左へと進んで、いったん外に出るんだ。そしてまた中に入って右に進んで行くと、途中に王妃や王女が捕われている迷路があるんだ。ただし、ここはマップを作りながらじゃないと、助けるどころか自分も迷って出られなくなってしまうぞ。この王妃を助けているかいないかで終わり方が違ってくるんだ。あとはほとんど一本道。ガンバロウゼ!!

そして最後はこうなる……

ラストをねらえるようにまで腕が上がってくると、ゲームオーバー時に“G・D・V58”とか出てきているはずだ。この数字は何かというと、君のプレイ中のいろいろな行動が評価されて出てくる「ゲーム偏差値」というものなんだ。具体的にはラウンド数や、兄や王妃を何人助け出したか、等々のいろいろな要素を考え合わせて計算するものだから、反射神経、記憶力、判断力なんかを、評価してくれるワケだ。だからたとえラストまでいったとしても、隠れモノなどを全然出さずにきた人より、ラストまではいってないけれど、隠れモノをすべて出している人の方が評価は高い、なんてことがおきるんだ。だから友達なんかとはこれで完全に比べられるようになったワケだね。

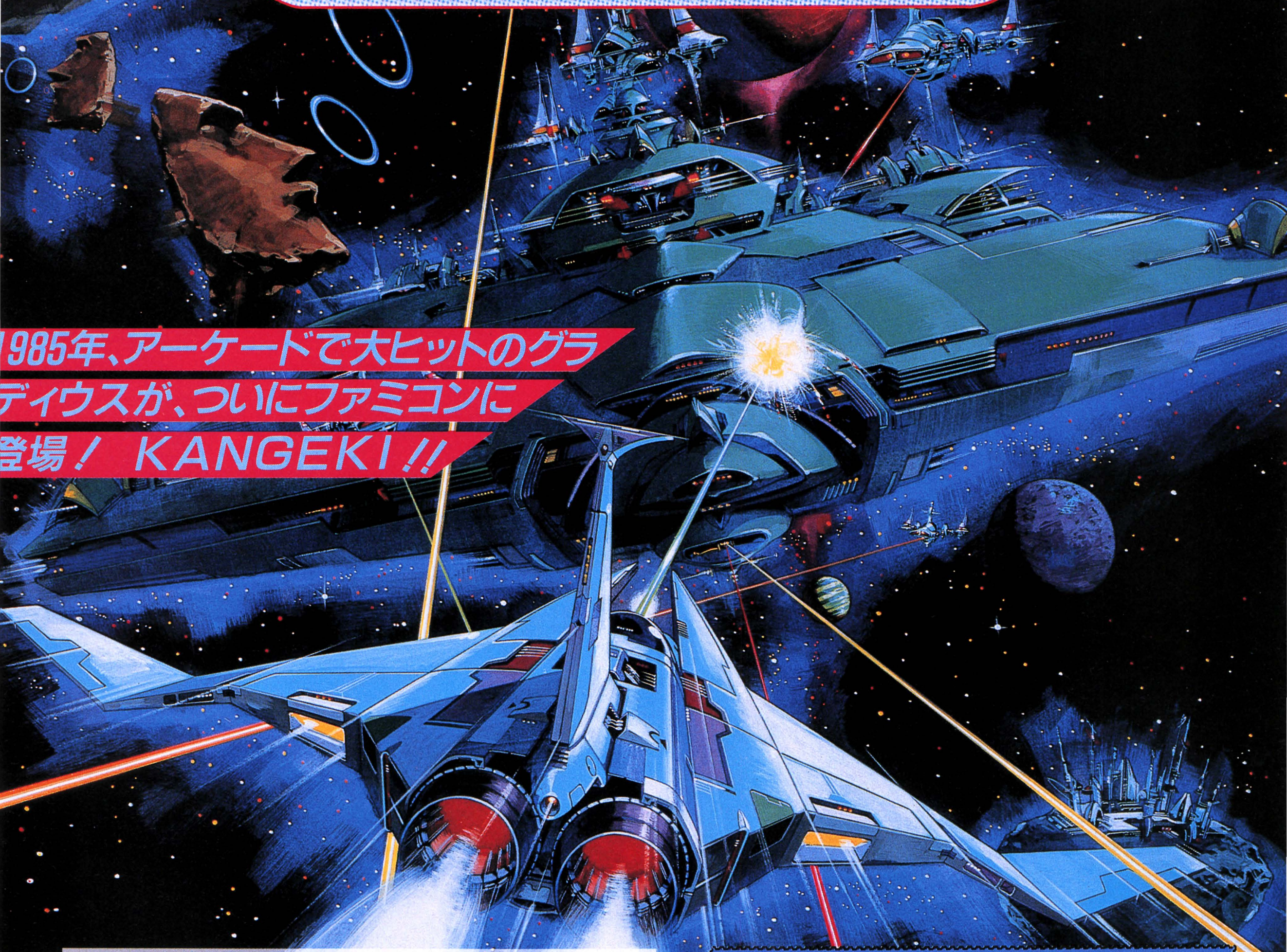
さあ、16ものラウンドをクリアすると感動のラスト、王の部屋にいけるワケなんだけれども、実はこの部屋が4つもあるんだ。ようするにどのようにピラミッドを通ってきたかによって、最後の4つめの部屋に近づくことができるんだ。ルートが良くないと、ひとつめの部屋にはいって終わってしまい、真のナゾがわからないままになってしまうんだ。その真のナゾとは…。それはキミが探し出してくれ。



How TO Win
ファミコン版

グラディウス

GRADIUS™

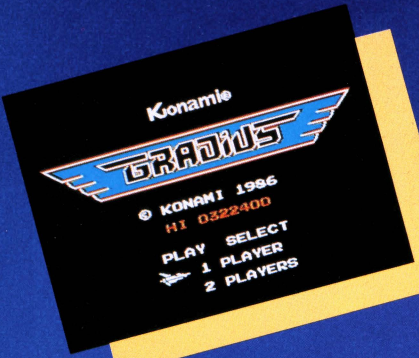


1985年、アーケードで大ヒットのグラディウスが、ついにファミコンに登場！ KANGEKI!!

われわれは、ついに異次元空間と遭遇。悪時空星団「バクテリアン」が、惑星「グラディウス」を攻撃してきたのだ。母なる星の運命を背負って超時空戦闘機ビッグバイパーが今、暗黒の空に飛び立った。そこには想像を絶する世界が待ち受けている。異次元空間とバクテリアンの総攻撃はきびしい。キミは敵戦闘機に隠されたパワーカプセルを奪いとってビッグバイパーをパワーアップせよ。このカプセルには、恐ろしい力が秘められている。完全武装すれば勝利の可能性だって残されている。めざすは敵要塞「ゼロス」。キミはこれを破壊することができるか。そしてまた、「ゼロス」を破壊して「グラディウス星」の英雄となれるか。はたまた、戦いやぶれて宇宙のもくずと消えるのか…。

開発者が語るワンポイント必勝法

期待のグラディウス、お待たせしちゃってごめん。やっと発表できるようになりました。アーケードでかなり注目あびたから、ファミコンに移植するのには、かなり苦心しましたね。どこまで縮小して、どこまでアーケードに近づけるか！　これが開発の最大ポイントでした。やってもらえばわかると思うけど、満足いく仕上りになってると思うよ。必勝のためには、パワーアップをいかにうまく使うか、ってことだ。パワーアップ自体は簡単だけど、スピーディーに、そして適切に判断して使うことだ。(コナミ)



パワーアップの種類

この「グラディウス」、画期的なパワーアップシステムが魅力だけど、それを知らないと話にならないので、ここで詳しく説明しておこう。知ってる人も、もう一度、確認!!

まず操作方法だけど、✚ボタンでビッグバイパー（自機）を８方向に操作して、Ａボタンでショット、ミサイルを兼用し、レーザー装備時には、ショットでレーザーが発射できる。Ｂボタンはパワーアップボタンとして使うんだ。

パワーアップの方法は、赤い敵か、４機以上の編隊をやっつけた時に出る赤いカプセルを１つ取るごとに、画面下のレベルメーターをカーソルが右に移動するので、自分がほしい装備にカーソルが合っている時に、Ｂボタンを押せば、それを装備できるってわけ。わかってしまうと簡単だろう。このパワーアップシステムは、慣れるととても使いやすいんだ。

最後にバリアは小さくなったらキリをみては切りかえよう。レーザーとダブルは面によって使いわけるように。

1 SPEED UP

これを取ることに、スピードが上がっていき、最高５回取れる。しかし4速、５速を制御するのは至難の技だ。速度が上がるごとにオフションの間かくがあいていくぞ。

2 MISSILE

これを取ると地上攻撃に有効なミサイルが撃てる。このミサイルは、地面スレスレに進むので、少し早めに撃てばいいんだ。空中の敵の攻撃にも有効だ。

3 DOUBLE

弾が、前方と斜め上方に撃てる。これをうまく使えば、４面や７面も楽になるだろう。アーケード版では、少し弾切れの傾向があった。６面の最後のかせぎなどに使われた武器だ。

4 LASER

これを取ると破壊力の高いレーザーを発射できる。グラディウスの特徴はなんといってもこのレーザーだろう。ファミコン版のレーザーは長くはないけど、それなりに使えそうだね。

5 OPTION

プレイヤー機と同じ機能をもつ分身が、最高２機までつく。グラディウスのおもしろみの１つの要素は、このオフションを使ったフォーメーション攻撃だろう。

6 ?

敵の玉を５発まで防ぐ星型のバリアが、ビッグバイパーの前方に２つつく。しかし後方の弾は防げないんだ。ツインビーのように、このバリアのはりかえが、重要になってくるだろう。



▲これがミサイルだ。地をはうように進むのでとても強力だ。



▲ダブルを装備して頭上をねらえ！ グラディウスならではの武器。

アーケード版 グラディウスの話

「グラディウス」は、もともとアーケードゲームだ。コナミが去年の６月頃に発売したバブル・システムの第１弾ソフトなんだ。「グラディウス」は、そのゲームの奥の深さ、難易度そして音楽の良さもあって、半年以上トップクラスの人気をほこっていた。

今だにあの2周目、3周目の過激な攻撃を完全にこなして、１千万点をなしとげたプレイヤーは10人といないはず。

それじゃ、ここでファミコン版になってかわった部分をちょっとあげておこう。まずは４面の最後など、ステージが多少かわっている。また、レーザーがかわり、オプション数が減ったことも、大きな違いと言えるだろう。



STAGE インフォメーション

このグラディウスは、ステージの構成もよくできていて、ストーリー性が高いのでここで解説しておこう。



これが大型母船ビッグコアだ。ステージ1からステージ5までの最後に出てくるぞ。こいつを倒すには、中央にある核をたたかなくちゃいけないんだけど、そのためには、前の部分から撃ちくずせ。



ここはステージ1（火山ステージ）の中盤だ。ここらへんは、また攻撃が甘いので操作感覚をつかもう。ここで一つだけいいことを教えよう。写真の山の空洞を通りぬけると、5000点のボーナスなんだ。



これがステージ2のストーンヘンジだ。できたらレーザーを装備して、一気にふんさいしたいね。オプションとミサイルもほしい装備だ。誰だ、ロットロットなんて言ってるヤツは！



これはモアイの前に現れる中型空母だ。レーザーで一気にこわそう。この後はいよいよモアイステージだ。ここまできて装備は落としたくないので、慎重に進もう。



これがステージ1の最後の火山だ。実は写真の位置あたりで、ミサイルを撃っていればだいたい安全なんだ。今の装備はレーザーとスピードとミサイルとオプション。ここは死にたくないね。



これは、ステージ2の最後の中型円盤がワープしてくるところだ。ここでは撃つか、よけるかして、なんとか生きのびよう。アーケード版ではなかなかネックとなったステージだ。



これがモアイ・ステージだ。敵の攻撃のうすいところをねらって、道を選ぼう。イオン砲の攻撃はなかなかきついぞ。小型戦闘機の逃げぎわの弾には気をつけよう。

ステージ1　火山ステージ

以前は緑豊かな美しい惑星であったのだが、今は、敵の前衛基地となってしまった。空中戦から始まって、地上、天井と攻撃が続き、最後に火山の噴火を体験させられることになる。それが過ぎると、大型母船ビッグコアと一騎うち。ステージ1～5までは最後は必ずビッグコアだ。

ステージ2　ストーンヘンジ

アステロイドの岩石群で構成された宇宙基地だ。壁状になっていて行手をはばむ。ここを通過するには、岩石を破壊しながら戦闘機や対空砲をも迎え撃たなくてはならない。そして最後近くには中型円盤の四方八方からのワープがあるので、これをよけなくてはならない。

ステージ3　モアイステージ

ステージ3は、モアイの形をしたイオン砲との対決だ。このステージのクリアーには、かなりのテクニックが必要だ。

ステージ4　逆火山ステージ

最初のステージが上下いれかわったようなステージ。攻撃はかなり過激で、アーケード版の時には1、2をあらそうむずかしさだった。最後直前は、アーケード版とは違い、逆火山そのものだ。

ステージ5　触手ステージ

宇宙空間に浮遊する不気味な生命体との戦い。物体を感知すると長い触手から強い毒を含む玉を出して攻撃してくる。この空間には極端な重力がかかっていて思い通りに動く事はできない。

ステージ6　細胞ステージ

空間全体が大きな生命体のようなステージだ。細胞が一面にはりめぐらされている。一度その内部に侵入すると、アメーバが攻撃をしかけてくる。最後には細胞の核があり、それを破壊しないと脱出できないようだ。

ステージ7　要塞ゼロスの内部

いよいよ最後で要塞ゼロスの内部に突入していく。せまい通路内に、激しい攻撃、最深部には巨大な脳（バイオコンピュータ）があり、すべてを制御している。

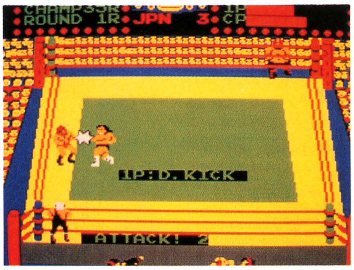


脳髄を刺激し、眼球を直撃し、鼓膜を裏返し血液を逆流させ、渦状紋を消失させるプロレス。
血湧き肉躍り、悪への怒りが百花繚乱と乱れ咲くあの興奮が、今620万ファミコン信者の前に……。

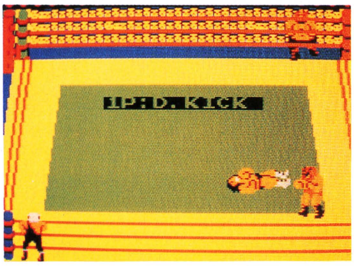
君のタギる闘魂を注ぎ込め！

雨後のタケノコの如くメーカーが乱立するファミコンソフト界の中に、ひときわ高くそびえ立つ爆発しないスペースシャトル、ナムコットからの第13弾がこの「タッグチームプロレスリング」。ナムコ＆データイーストという、最強のタッグチームが放つ最新作だ。

ゲーム内容は、一触即発の熱気を噴出している大群衆の前で繰り広げられる、リッキーファイターズとストロングバッドの正義と悪の倒すか倒されるかの、まさに種の保存を体現する場外をも巻き込んだ試合だ。リッキーファイターズは勝利を手中に入れるごとに、日本3位からスーパーチャンピオン目ざして突き進む。敵への攻撃方法は、軽くパンチをくらわせ、ひるんだスキにワザを選び、決定する。と、そのワザが目の前でクラッシュする。また2人同時プレイができるから、日頃学校や会社で暴れまわっているキミにはピッタリだ。



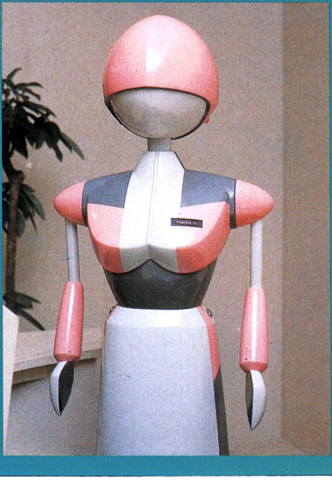
▲「ATTACK」と表示されている3秒間が勝負！プレイヤーの表示も素早く見抜くコト



▲ドロップキックがマスクロスのノドボトケに命中二秒前。悪人に明日の朝日は拝めない

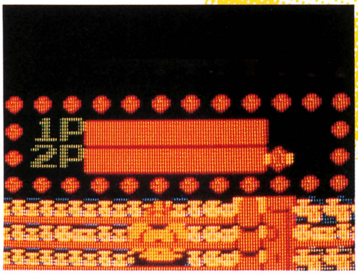
開発者が語るワンポイント必勝法

右の写真が開発者の……と言いたいところだけど、残念ながら御登場願えなかったのだ。しかたがないので、ナムコの受け付けのお姉さんに出ていただくことにした。が、このお姉さん、〝いらっしゃいませ〟とか〝お待ちでしたらそちらのソファーで……〟なんていうやさしい言葉をかけてくれるものの、肝心のワンポイント必勝法については、な〜んも話してくれなかった。写真がそのお姉さんなんだけど、給料もいらないし、病気にもならない。毎日にこやかにお客様をお迎えする、ナムコ1の働きもの？　なのだそうだ。



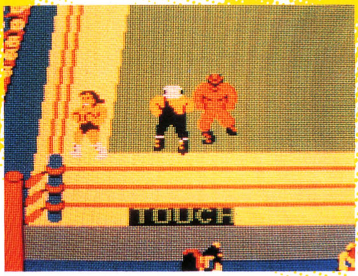
赤い生命線

画面向かって右上部の一対の赤いバーは、マット上で生命を削っているレスラーのエネルギーを示している。このバーが長いうちはフォールされてもBボタンを連続して押すことではね返せるが、短かくなるとそのまま押さえ込まれる可能性が高くなる。２人プレイでは２ポイントマッチで、先にポイントを奪ったチームにはバーの右側に勝利のベルトが表示される。ＶＳコンピュータは、１ポイントマッチ。やり直しのきかない男の花道なのだ。



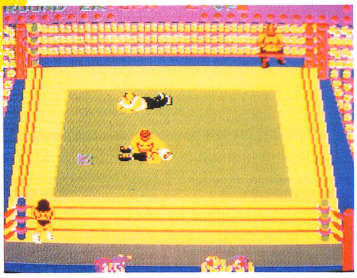
マットマナー

ＶＳコンピュータで相手選手から逃げてばかりいると、彼らは真紅のダルマのごとく怒り狂ってリッキーチームを追いかけてくる。こうなるとワザはかからなくなるから仕方なく一回敵にカラダをまかせるしかない。そしてエネルギーが減ってきたら早めに自分のリングに戻ってタッチすること。チームワークをうまく利用しないと、とても勝利は望めない。またリング外から見守っている間にエネルギーが少し回復するから、つかの間体養させよう。



涙の敗戦

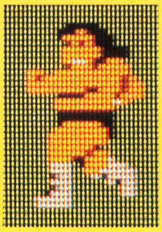
敗戦パターンは全部で３つ。その1、フォール負け。白いマットに両肩を押しつけられ、屈辱の３秒間を過ごしてしまった場合だ。その２、ギブアップ。大観衆の見守るなかで敵に抱え上げられ、自らの敗北を宣言させられる恐怖の一瞬。エネルギーがなくなったとき、この判定が下される。その３、リングアウト。これぞプロレス界のなしくずし決着ワザ。観客総立ち金返せコール現象の発端である。場外乱闘に熱中しすぎるとこういうことになるのだ。



リングに上がる４人の戦士

リッキーファイターズ

リッキー



どこかで見たような……、いかにも日本一の実力者の横顔

サソリガタメ

プレーヤー一人一人は必殺ワザを持っていて、敵により大きなダメージを与えることができる。サソリガタメは別名スコーピオンズデスロック、長州力のオリジナルホールドとして有名。



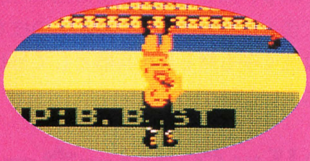
ウルトラマシーン



見てくれは悪いが正義への愛は誰にも負けることはない

ブレーンバスター

敵の首根っこを腕でロックして、タイツをつかんでかかえ上げ、後方に放射状に投げ飛ばすワザ。ワリと古典的なワザで、小中学生にも多く流行している。後頭部に強烈なダメージを残す。



必殺

必殺ワザは、かかる相手が決まっているから、タッチワークでワザのかかる相手と戦うのが効果的だ

必殺

ストロングバッド

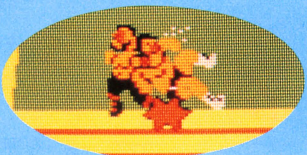
ウォーリー



小錦ナミの体重と皮下脂肪を合せもっている悪の重戦車

ウェスタンラリアート

敵をロープに思いきり投げ飛ばしてはね返ってきた所に、腕を丸太の如く伸ばし、関節にノドボトケをたたきつけて致命傷を与えるワザ。スタンハンセンが日本に初めて持ち込んだ。



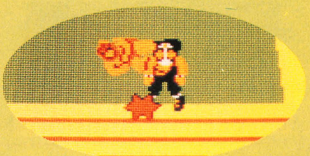
マスクロス



メキシコからやってきた全身悪の固まりであるマスクマン

エンズイギリ

アリ・キックと並んでアントニオ猪木の必殺技だった。今はかなりポピュラーである。敵の前方から体を曲げてエンズイ目がけてキックするもので、うまくヒットすると気持ちが……。

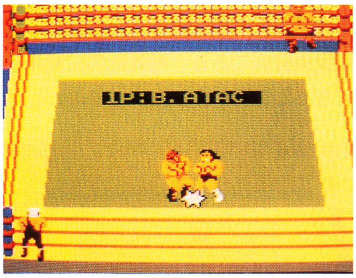


基本ワザ

「タッグチームプロレスリング」では各レスラーは自分の必殺ワザのほかに、プロレスのワザの慶応幼稚舎ともいうべき基本的な7つのワザを行使することができる。ここでキミ達に一つ一つのワザについて解説しよう。

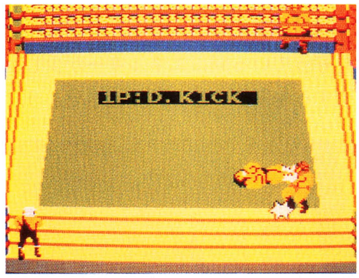
①ボディーアタック

このワザを選ぶと同時に、プレイヤーは全身の力をこめてロープへ飛び、はね返ると全体重と万有引力の法則に基づいた加速度を加え敵に体当りする。リングの中央付近で一番効果がある。



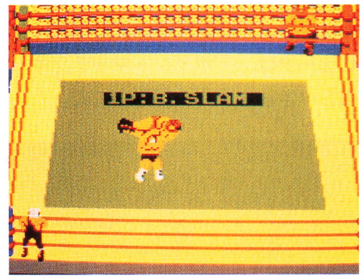
②ドロップキック

ジャンプキックの一種だが、両足をそろえて敵の胸部から腹部にかけてけりつけることによって、ハンパじゃないショックを与えることができる。敵に近すぎても、遠すぎてもイケナイ。

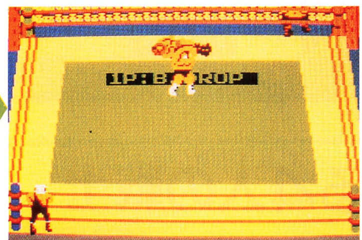


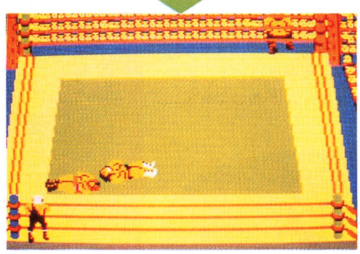
③ボディースラム

敵の股間と肩をつかみ、腰をうまく使ってかかえ上げ、前方マット上に力強く放り投げ、たたきつける。モダンプロレス界ではワザのヤマタイ国ともいうべき古典的なもの。







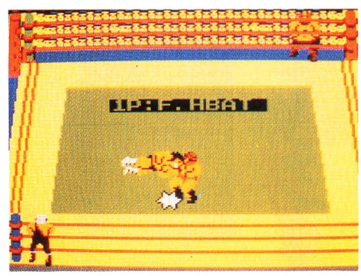


④バックドロップ

その昔、鉄人と呼ばれたルー・テーズが開発したもので、現在は長州力の垂直バックドロップが有名。敵の腕に頭をロックさせた状態で、相手の腰に腕を回し、強じんな下半身と強い背筋力で後方に投げ捨てるワザ。この技も昔は泣く子も黙る最終兵器として恐れられていた時があった。

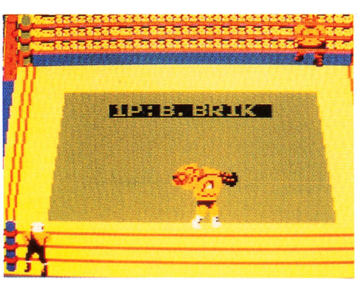
⑤フライングヘッドバッド

自らの体をロープの反動を利用して飛ばし、敵の上半身に加速度をつけて破壊力を増し、核弾頭と化したヒタイをぶつけるという、要するに空中頭突きだ。飛翔魔術師、マスカラスを筆頭としたメキシコ系レスラーの得意技だ。



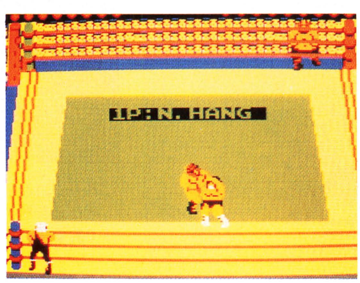
⑥バックブリーカー

人間発電所の異名を持つブルーノ・サンマルチノを ニューヨーク の帝王に成しえた技。この技にはいろいろなバリエーションがあるが、このソフトのワザはアルゼンチン式である。



⑦ネックハンギング

体の大きなレスラーが断然有利な、つるし首をイメージさせるワザである。けい動脈をしめ上げつつ上方に持ち上げ、肉体的以上に精神的に大きなダメージを加えるワザである。



乱入!!



左の2つのワザ、またはサソリガタメを敵に決められると、どんなにもがいても脱出不可能。その時はAボタンを押して助けを呼ぼう。仲間がコーナーから乱入して救ってくれる。

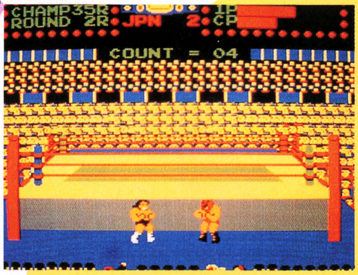
基本ワザ決定表

Bボタンを押した回数によってワザが選べるが、同じ回数でもプレーヤーによって決まるワザが違う。それはこの表の通り。

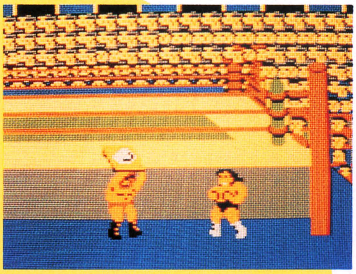
	リッキー	ウルトラマシーン	ウォーリー	マスクロス
0	ボディーアタック	ドロップキック	ボディースラム	ボディースラム
1	ドロップキック	ボディースラム	ボディーアタック	ドロップキック
2	ボディースラム	ネックハンギング	ドロップキック	ボディーアタック
3	バックドロップ	フライングヘッドバット	バックドロップ	フライングヘッドバット
4	フライングヘッドバット	バックブリーカー	フライングヘッドバット	バックドロップ
5	バックブリーカー	ボディーアタック	ネックハンギング	ネックハンギング
6	ネックハンギング	バックドロップ	バックブリーカー	バックブリーカー
7	ネックハンギング	バックドロップ	バックブリーカー	バックブリーカー
必殺7	サソリガタメ	ブレンバスター	ウエスタンラリアート	エンズイギリ

場外乱闘!!

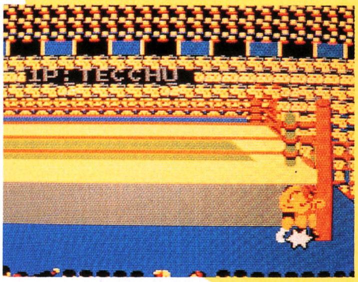
場外乱闘……ああ、何という甘く危険な香りの漂う言葉だろう。そこには勇者達の心魂の正面衝突が、観客席で熱援を送る人々の主護霊を呼び起こし、テレビの前で観戦している人々もまるで目の前で観戦しているような一種のドッペルゲンガー現象を呼び起こすのだ。このゲームでもそんな乱闘を楽しめる。ここで使えるワザはボディスラム、バックドロップ、鉄柱攻撃だ。場内ワザと違って、どの選手もボタンを押した回数で選べるワザは同じだ。またゴングを使って凶器攻撃をしかけ、ダメージを与えることもできる。ただ場外ファイトには時間制限があるから、カウントに常に気を配っていること。さあ、プロレスのアナザーワールドといわれる場外乱闘をプレイしよう!!



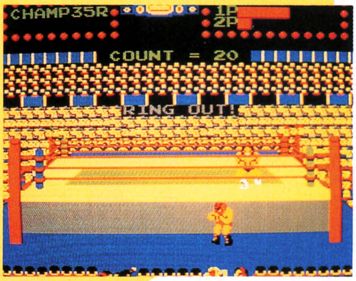
▲敵を場外につき落として、さあ乱闘の幕開けだ。でもすぐにカウントをとり始めるから、注意。



▲２人同時に場外へ落ちると、なぜかゴングが落ちていて、早く拾った方が凶器攻撃できる。



▲敵の首をつかんで頭を鉄柱にズガーン！下で実況する２人にも思わず熱が入ります。



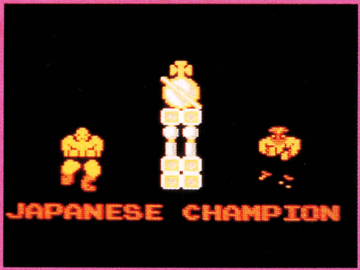
▲場外に20カウントとどまっているとリングアウト！ギリギリまでワザをかけて粘ろう。

ゲームの進行

リッキーファイターズは悪への勝利と共に、スーパーチャンピオンへの階段を一歩一歩かけ上ってゆく、全世界を征覇するまでの道程はこうだ。

3Ｒ勝つ…………日本チャンピオン
8Ｒ勝つ…ヨーロッパチャンピオン
15Ｒ勝つ……アメリカチャンピオン
25Ｒ勝つ…………世界チャンピオン
35Ｒ勝つ……スーパーチャンピオン

もしも途中で負けたとしても、１ランク下のチャンピオン戦から始めることができ、最初からやり直しをすることはない。また勝利を収めると、その栄誉をたたえるトロフィーが受けられるが、ランクが上がるごとに巨大になってゆくのだ。チャンピオンの座をかけた防衛戦ではマットに星のマークが現れ、緊迫感を盛り上げる。





How TO Win

ファミコン版



早くもファミコンディスク
オリジナルソフト第2弾登場。
ゼルダに手こずってるキミ、
早くしないと遅れちゃうぞ！

謎の村雨城

冒険時代活劇ゲーム登場！

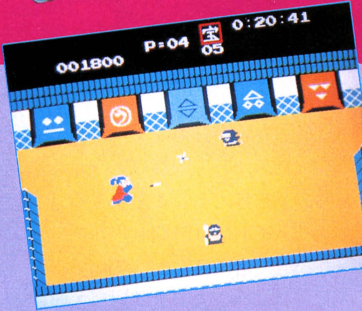


いまから300年もまえのことじゃった。ある町に〝ムラサメ〟という名の石像を祭った村雨城というお城があったそうな……。という、日本昔話タッチのスリル＆サスペンス。冒険時代活劇ゲームが、この〝謎の村雨城〟なのだ。

事件はある晩いきなり起こる。この村雨城に金色に輝くナゾの物体が落ちてくる。そしてこの〝ムラサメ〟に何らかの生命体が宿ってしまったのだ。生命をもった〝ムラサメ〟は近所の5つの城の主(あるじ)たちを支配、彼らにそれぞれ〝謎の玉〟を手渡した。この玉を手にした城主たちは、玉の力を使って忍者軍をあやつり、〝ムラサメ〟の野望＝地球征服に動きだすのであった……。

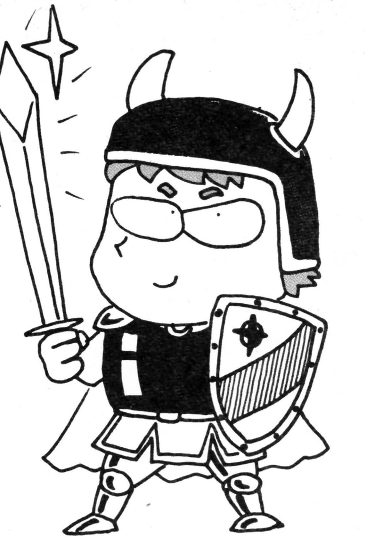
というのがゲームのバックストーリー。必然的に登場するのが、この野望を打ちくだくヒーロー、青年剣士の鷹丸クンなのであった。キミの役どころは、もちろんこの鷹丸クンだ。さて、ここで問題。キミ、すなわち鷹丸はどうやって〝ムラサメ〟の野望を打ちくだくのでしょうか……。よーく考えてからゲームを始めようぜッ！　まずは下っぱの忍者をやっつけること。そして5つの城の城主をやっつける。そしてこいつらの持っている〝謎の玉〟を取り上げる。玉を5つ集めたら、いよいよ〝ムラサメ〟との対決だ！　まったく命がいくつあっても足りないぜッ、というわけでこのゲームにもうれしいセーブ＆ロード機能がついている。これさえあれば百人力、意地でも〝ムラサメ〟をやっつけてやろうじゃないかよ～という気になるのだった。もちろんそのためには、道中でいろいろなアイテム＝宝を集めていかなければならない。村雨城までの道のりは長いから、ちゃんとマップも作んなきゃダメだぜ。というわけで、このつづきは4月25日発売の〝マルカツ(勝)ファミコン〟＆次号で……。







ハイドライド・スペシャル



ファミコンRPG時代の幕開けなのだ！

——妖精たちが住むといわれるフェアリーランドは、王宮の奥深くに祭られた三つの宝石の魔力によって、長らく平和がたもたれていた。が、ある心ない人間の手で宝石のひとつが盗まれてから、王宮の治安は乱れはじめ、やがては大悪魔バラリスを復活させてしまった。

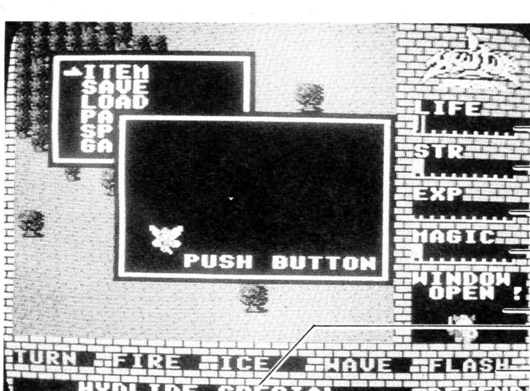
バラリスは強大な魔力をもつ大悪魔で、手下の怪物どもをフェアリーランド全土に解き放ち、殺りくと略奪の限りをつくさせた。そして、しまいには国民の希望の星ともいえるアン王女さえも誘かいし、3人の妖精に変身させ、王国のどこかに隠してしまった。3つの宝石とアン王女という2つの宝をいっぺんになくしてしまった王国の民は、嘆き悲しみ、心の底からこうつぶやいた。だれかこの王国を救えるものはいないのか!? そんな人々の願いをかなえるべく、ひとりの若者がたち上がった。若者の名はジム。はてさて彼は見事バラリスを倒すことができるだろうか!?

ねえ、キミたち。「ハイドライド」って聞いたことあるかい？ 毎月ちゃんとコンプティークを読んでるキミなら、もうわかるよね。あのパソコン版で一大ブームをまき起こしたアクティブ・ロールプレイングゲーム、のことなんだ。ロールプレイングといってもピンとこない人もいるかな!? ＲＰＧというのは、直訳すると役割り(Role)を演じる(Play)ということで、つまりゲーム内を冒険するキャラを単なる駒(コマ)としてみるのではなく、より擬人化した形でゲームに参加させるもののこと。もっと具体的にいうと、たとえばキミたちがファミコンのゲームを一生懸命に修業して上手になったように、キャラにも怪物たちと闘わせることで修業させ、その修業の量にあわせてよりテクニックや強さを上昇させるゲームのことなんだ。スライムを倒せば＋1、ドラゴンを倒せば＋10てな具合いに、倒した敵の強さに合わせて得点をとり、合計が100を越えたらレベルアップ、攻撃力と防御力が＋10されるといった寸法にゲームを進めていくのさ。自分の作ったゲームのキャラが、まるで人間が成長するようにより強くよりたくましくなっていく。これぞＲＰＧの魅力だ。

ファミコンのディスクにより、長いデータ量のゲームもだんだんと登場するようになる。そんなニュー・ファミコンゲームの柱となるのがこのＲＰＧなんだ。ディスクソフト第１弾「ゼルダの伝説」がそうであったように、これから出るソフトのかなりの量が、ＲＰＧになることは間違いなし。マニアはこれからもＲＰＧに注目だぜ。

属性値とはなぁーんだ!?

キャラの状況を数値で示したのが属性値(アビリティ)。これらの値を常に把握しておくのがR.P.Gの鉄則だ。



- **LIFE** 主人公ジム君の生命力。帯グラフでその量が示されている。これが0になったらGame Over
- **STR** ジム君の腕力を示す。この値が多いほど一撃で敵にあたえるダメージが大きい
- **EXP** 経験値。敵を倒すたびに得点。一定量を越えるとレベルアップ。他の属性値も上昇する
- **MAGIC** 魔力。魔法の呪文を使うたびに消費され、時間がたてばもとにもどる。レベルとともに上昇
- **WINDOW** 遭遇した敵や見つけた宝物を表示する窓。戦闘時に映る敵の生命力をうまく利用しよう
- **Message** ジム君に対するメッセージや、その状況下におけるパスワードを表示するエリア
- **MagicSelect** ゲーム中で使える魔法の呪文５つを表示している。使用可能なものは白く点灯するのだ
- **Condition** ジム君の戦闘体勢を表示。Attackなら攻撃力は高いが防御力は低い。Defend時はその逆

ジム君の日記

4月1日 晴 いよいよ僕（ジム君だよ。よろしく*!*）の大冒険の幕が切って落とされた。はてさて先には何がまちうけてるか…？　しばらくは弱そ一な怪物相手にＥＸＰを積もう。Ａボタンを押し突撃*!!*

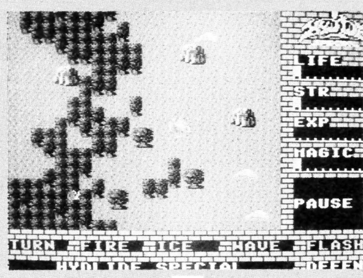
4月2日 快晴 レベルもふたつあがり、フェアリーランドにもだいぶ慣れてきたので、少し遠出をしてみることにした。お散歩気分で歩き回っていると、見慣れない箱を発見。中からは十字架が……!?

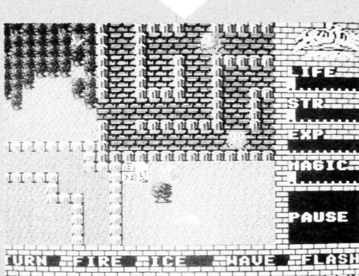
4月3日 晴 河のそばで、今にもくずれそうになったおんぼろ教会を見つけた。中では大勢のコーモリたちが巣を作っている。さらに奥に進んでみると…。な、なんと、そこには吸血鬼（バンパイヤ）がいたのだ*!*

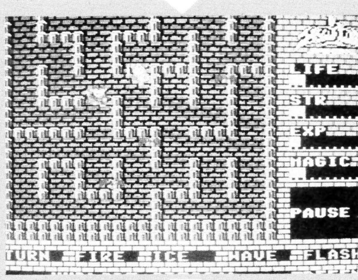
4月4日 はれ 吸血鬼（バンパイヤ）はやたら強かった。けれどパスワードのおかげで、殺（や）られてもすぐに復活*!*　やっとこさやっつけることができた。(うしろから攻撃すると良いみたい）戦利品は“永遠のランプ”。

4月5日 はれ フェアリーランドの大平原には、タコに似たばけもの、ローパーたちの大迷宮があった。迷宮の最深部には宝の箱がころがってるのが、壁越しに見えるけど…、ふーむかなり手ごわそう。

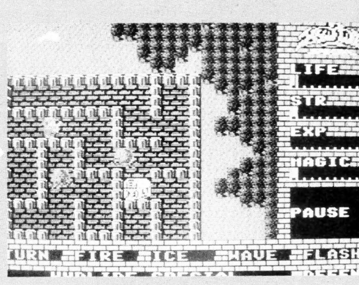
4月6日 はれ レベルがだんだん上がってくると、魔法が使えるようになってくる。敵の目を回せたり、火の玉や氷をぶつけたり…。これをうまく使いこなせるかどうかが、勝負を分けるポイント。

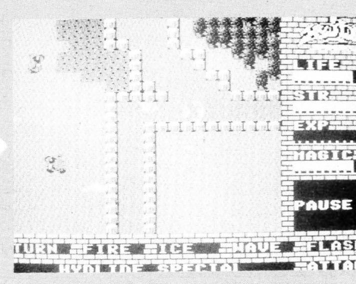










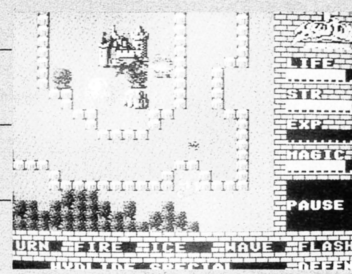


4月7日
くもり
うっすら気味わるいお墓の中も、きちんと探索しなくちゃいけない。ここが勇者のつらいとこだ。でも、あのゾンビはなんとかならんかねー。宝箱を発見したが、鍵がかかっていたのだ。

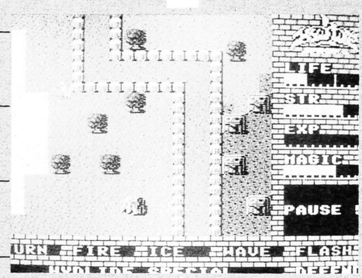


4月8日
不明
今日は1日中迷宮の中。だってまた宝箱を見つけたんだもの。宝箱の回りには、こりゃまたうす気味わるい火の玉がウロウロ。こいつら迷宮内の壁を通り越すんだから、ありゃ反則だよ。

4月9日
不明
ローパーの迷宮から地下迷宮へと抜ける。(ヘッヘッヘッ、あるんだよ。秘密の抜け穴が…)そこにはなんと宝箱の山。ほとんどが空の箱なんだけど、ひとつだけ待望の“○○”が入ったのが…。



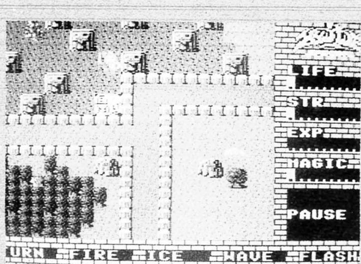
4月10日
日本晴
あ…。あつい。うろうろしているうちに、砂漠の中に迷いこんでしまった。じっとしていると大口あけたサンド・ウォームが寄ってくる。困ったなー…。おや、あんな所にオアシスが!?

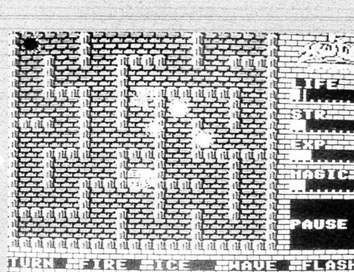


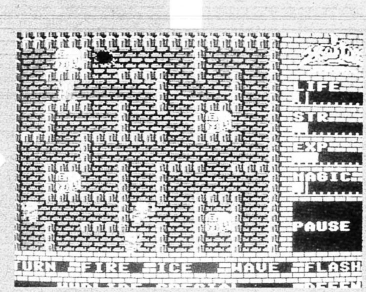
4月11日
はれ
砂漠のむこうには、またもや緑の平原。どうやらここは河に囲まれた浮島のようだ。あたりには木々があるのだが…。おやっ、動いてる!! ためしにぶつかってみると、2人目の妖精が…。

4月12日
つめたい
砂漠のかなたには、古城がひとつ建っていた。むむ、あやしいぞっと、中に入る。が、そこは河底につながるトンネルだった。おろおろしているうちにもどんどんＬＩＦＥは下っていく…。









フェアリーランドは


これさえあれば
こっちのもんよ
カッカッカ
虫の好かん奴だ
まいった
どーじゃ
ウフフ
妖精さんがあんなところに
ドラゴンでごんす
刺身にしてやる
これが勇者の剣か
まて

ジム君でいっぱい!!


ENTRANCE
リズム感の悪いゾンビめ
草葉の陰でドンジャラホイ
僕は穴が好きだ
燃えて火を噴く桜島
エッチな奴ね!
タコとちがうぞい
このタコが
GO!



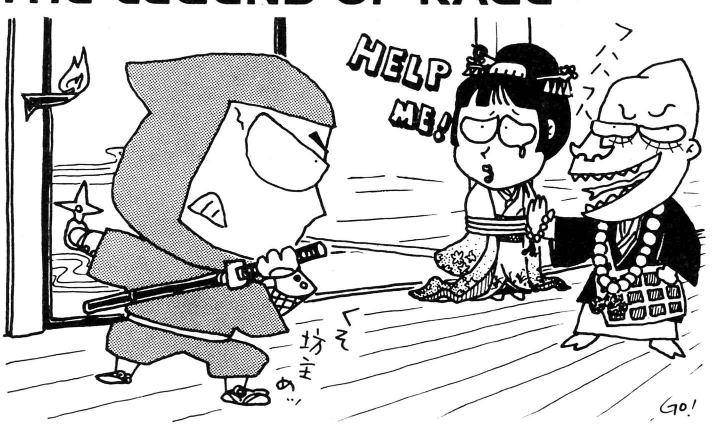
How TO Win

ファミコン版

影の伝説™

THE LEGEND OF KAGE

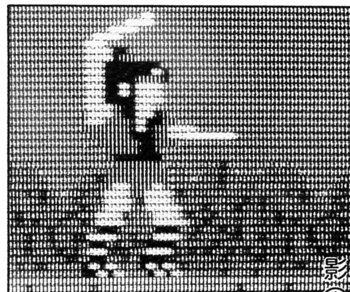
アーケード版で人気を集めていた「影の伝説」が、とうとうファミコンになった!! さっそく必勝法を解析してみよう。



●純日本風・お姫様を捜せ!!

ゲームセンターで大人気の「影の伝説」が、ついにタイトーからファミコン版ソフトとして発売されるヨ。ゲーセンではいまどき古風なキャラと美しいグラフィックに圧倒されたけど、ファミコン版でもスムーズなスクロールと中間色バリバリで本物ソックリ。まさにタイトー様サマといったところ。物語は、とらわれのお姫様を助け出すという、ちょっとアリガチな話。それでは、全キャラ紹介と各面別攻略法で、このゲームをマルカツしよう!

●全キャラを敵・味方まとめてイッキに公開



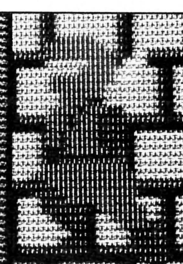
影(かげ)

↑二刀流の剣と手裏剣を武器とする伊賀の忍者。魔界へ1人でのりこむ勇者



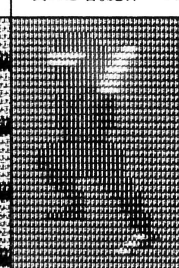
霧姫(きりひめ)

↑江戸時代の由緒正しいお姫様。影の助けを静かに待っている



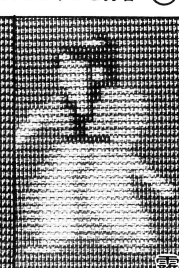
青忍

↑赤忍と同様、首領の手先。手裏剣と刀で影の行く手をはばむ



赤忍

↑魔界の首領にあやつられる忍。赤忍の投げる煙玉には要注意



霧 雪之介

↑紅葉の章の首領。二刀流の使い手で、武術にすぐれている



妖坊(ようぼう)

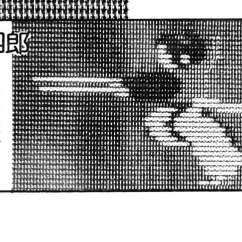
←火炎の術で影を狙う。2人で青葉の章の首領としても対決する



蝶(ちょう)

←各章の首領との戦いの時に出る。見逃せない謎が隠されているゾ

雪草 妖四郎



→雪の章で日本征服を狙う魔界の国の首領。最強のキャラだ。

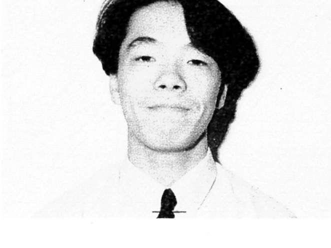
開発者の語るワンポイント必勝法

全国のファミコン・ファンのみなさん!! ついにあのアーケード・ゲームの興奮そのままに「影の伝説」の登場です。去年10月のJAMMAショーで発表して以来、「影伝をファミコンで!!」の声は絶えずありました。しかし御安心下さい。実は発表時から極秘にファミコン開発は進んでいたのです。そして会議に会議を重ねたうえで、やっと完成しました。さすがのタイトーと言えましょう。

アーケードをよりバージョンUPさせたファミコン版は、5つのシーンと3ステージで構成されており、それぞれクリア方法が異なります。たとえば、森のシーンでは、青忍、赤忍が現れ、主人公・影めがけ攻撃してきます。その間、炎を吹く妖坊に気をつけつつ、妖珠坊(赤い妖坊)を倒し、森を脱出するわけです。

木々の緑や城壁、城内のグラフィックは素晴しい上りです。新キャラ、裏ワザ、隠れキャラも加わり、アーケード以上の興奮確実!!

▼あのファミコインの開発者でもあるのだ。

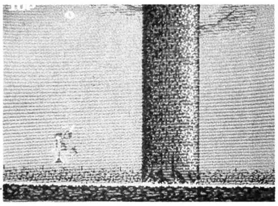


タイトーの加藤雅章氏→

さて、次は画面紹介だ。このゲームは青葉、紅葉、雪と3つの章に分かれている。まずは青葉の章からみていこう。

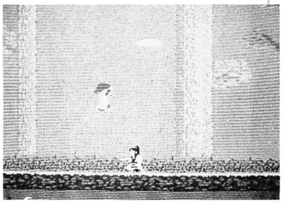
〔森林地帯〕伝説は、ここから始まった

ウッソーと生い茂った森林の中での戦い。影は手前にある木だけ、自由に登り降りすることができる。この空中感覚に早く慣れることが大事。この森林には妖坊の魔力がかけられていて、脱出するためには、妖坊を3匹やっつけると、赤い色をした妖珠坊(ようじゅぼう)が現われるから、それを倒すこと。赤忍、青忍にも気を許していてはならない。

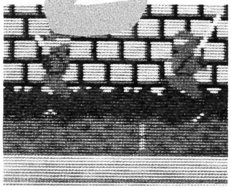


▲霧姫がさらわれた！　忍にかかえられ、どこへ消えたのだろうか?

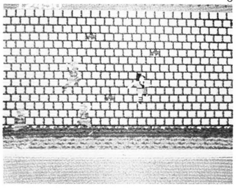
▼妖坊の吐く火炎には要注意。画面に出るとすぐ火を放ってくるぞ。



〔抜忍(ぬけにん)の道〕姫のいる城へ通じる一本道。



◀忍がイッキに3人登場。すばやく排除せよ



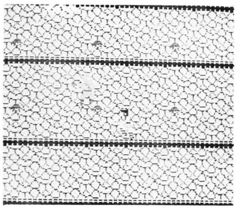
▶アララ？　影はどこ？水中で機をうかがえ！

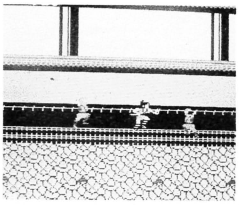
ここは姫の捕われている城に通じる抜け道だ。地上だけでなく、忍(しのび)を相手に池の中で水中戦が展開する。この面をクリアするには青忍を10人やっつければよく、比較的ラクな面だといえそうだ。しかし青忍は水中から頭だけ出してシノビ寄ってくるから、注意すること。影は左上の写真のように、水中にスッカリ身を隠して敵をごまかすことができる。これも利用すること。

〔城壁〕どんな高い壁も影を止められない！

この面は、姫のいる城の城壁だ。つぎつぎと襲いかかる忍を倒しつつ、上へ上へと登ってゆき、テッペンまでたどりつけばクリアだ。写真を見ると、ちょっと「忍者くん」のムードがあって、ジャンプしながら手裏剣や刀を使って敵をやっつける、あのビミョーなタイミングや反射神経が必要になる。みごと城壁の上に立つと、あとは城内へと一直線。ハヤル気持ちをおさえて冷静にプレイすること。

▶城壁の色や模様に混乱されないよう気をつけろ！

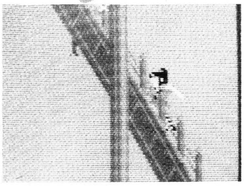




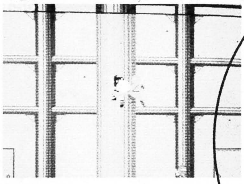
◀テッペンまで、あと一歩。ここがヤマ場だ

〔城内〕ついに城内に潜入。霧姫、安心なされい

▼階段を登りながらでも敵は攻撃してくるから、要注意。



▼忍者を待ち伏せて、攻撃、柱を登れるのは中間色の部分だけ。

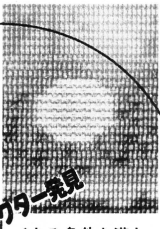


ついに城内にたどりついた。柱や階段を上下左右に自在に使いこなせれば、むやみに恐れることはない。上のほうで、富士の絵のびょうぶの脇の柱に無残にもしばりつけられている姫のナワを切り落とせば、面クリだ。↙

↙でも赤忍、青忍の攻撃はかなりきつくなってくる。この面はとくに中間色の色が美しく、さすがにファミコンといったところ。

隠れキャラクター発見

キャラ成長の「水晶玉」



▶忍を倒すと、水晶玉を残している場合がある。取るごとに2段階に成長し、1回やられても死なない



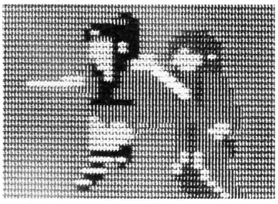
◀ある条件を満たすと、出現する隠れキャラ。画面左からノコノコ動いてやってくる。見逃さぬように！

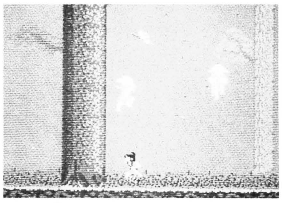
「てんまる」得点アップだ！

〔決闘〕ついに青葉の章!! 首領と対決の時だ

城内の戦いて姫を助け出し、2人はつかの間の平和を取り戻すけれど、首領と対決のため、再び森林へ急ぐ途中、また姫をさらわれてしまう。そして青葉の章の首領・双幻坊と決戦だ。2人で影をめがけて火炎を吐いてくるから、かなりシレツな戦いになることは間違いない。ヤツらを倒すには、ユラユラ舞う蝶にナニか秘密が……。

▼城から脱出して、ひと安心する2人だが、それは長く続かなかった



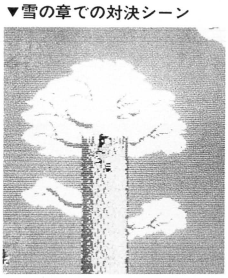


▲双幻坊登場！　白い体で次々に炎を吐く姿は、まさに妖怪という感じ

★そして以降は……

双幻坊を倒しても、まだまだ奪われた姫を捜して影の冒険は続く。青葉のつぎは紅葉の章、雪の章がひかえている。それぞれ森林が秋、冬の雰囲気を感じるグラフィックになり、他の面の色使いもみごとに変わってくる。また、もちろん忍や妖坊の襲撃も激しくなってくるから、雪の章、そして魔界の国の首領である雪草妖四郎を倒して、本当に霧姫を取り戻すことは、容易ではない。が、コンプ読者のキミなら、できる!!

▼雪の章での対決シーン



How TO Win
ファミコン版



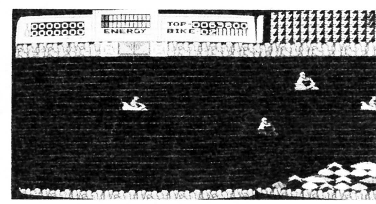


開発者が語るワンポイント必勝法

業務用から移植した「セクロス」。オリジナルにはなかった隠れキャラや裏ワザなどをふんだんに取り入れたので、バイクチェイスの迫力＋シューティングの爽快感＋隠れキャラを出す楽しみ…と、三拍子そろったゲームにしあがっています。

ゲームの難易度としてはかなりむずかしいほうで、とくに敵のバイクに気をつけないと、すぐにハネ飛ばされてしまう。

で、特別に隠し技を教えると…。じつは、あるモノを拾うと連射攻撃が可能になり、しかも、それを何個も拾うと敵バイクをハネ飛ばす力が大きくなっていくのです。この秘密は画面中のいたるところに配置されている「ケノバーム」に隠されているから見つけてね。



プレイ方法

惑星コルラでは、兇悪なバスラ族と平和を愛するペトラ人の2つの種族が長いあいだ､共存していた。ところがその均衡を破るように、ある日突然、バスラ族がペトラ人に対して宣戦布告してきたのだ。高度な文明をもってはいるが、その平和主義のため武器らしいものは何ひとつとしてもたないペトラ人…。彼らは一方的に攻めこまれ、しだいに地下へと追いやられた。

地上では、一部のペトラ人がとり残されたままになっている！ そこで開発されたのが救助用小型バイク〝ギルギット・ペトラ〟だった。

戦場と化した宇宙都市には古代遺跡などの障害物が山ほどある。そのあいだをぬうように進みながら、敵バスラバイクや砲台なんかを撃破していけばいいんだ。敵バイクはレーザー砲で破壊するか、体当たりして壁や障害物に撃突させるかして破壊できる。どちらの方法でも得点は同じ300ptsだ。敵の砲台や奇怪な植物群は、レーザー砲で撃破して血路を開こう。うしろに逃がすと、ちょっとメンドウだぞ。

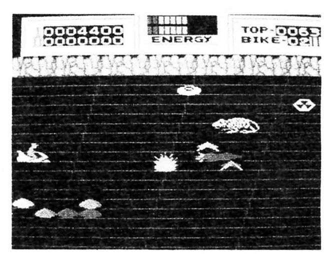
◆ボーナスポイント

道に横たわる恐竜の化石を撃つと、中からピルプル星人が現れる。

こいつを撃つと最高5000 pts のボーナス。出現後すぐ撃ったほうが高得点になるよ。十分ひきつけてから、すばやく連射しよう。

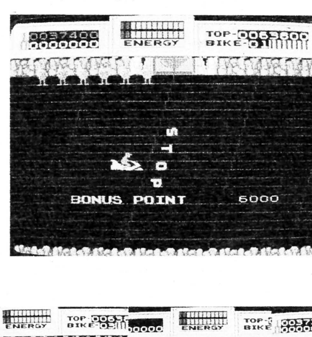
また１シーン終えたところで今まで助けたペトラ人ひとりにつき、1000 pts のボーナスがもらえちゃう。

たくさん助けたほうがいいんだけど、彼らを拾いすぎるとエネルギーの消耗も激しいから要注意だね。

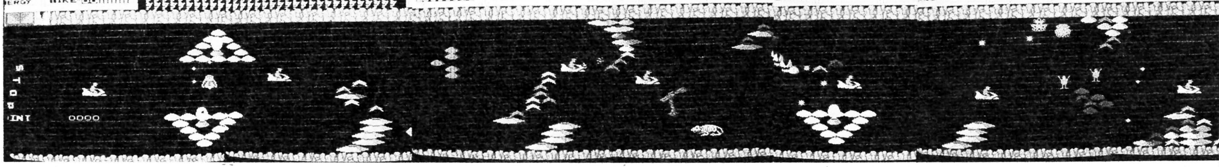




▲臆病なピルプル星人は、化石の中に身を隠している



◀キミの人命救助への貢献度が、ボーナス点として評価されるのだ。いのちはたいせつに…。



◇エネルギー補充のポイント

●コースどり

このゲームを攻略するには、つぎに何が出てくるかを先読みすることがたいせつ。つまりマップを覚えてしまうことだ。

そして自分が進むコースを決めてしまう。そうすれば突如出現する敵キャラにあわてることはない。そのコースどりさえしっかりしていれば、効率よくペトラ人を助けることもできる。たとえばゲート発進後、すぐに現れるペトラ人を拾って、障害物を下から上へとぬうように避ける。

そしてケノバームと呼ばれるT字型の植物を撃つ…といった具合だ。下のマップはシーン1のほんのさわりの部分だけだ。何度もプレイして自然にマップを覚えてしまおう。

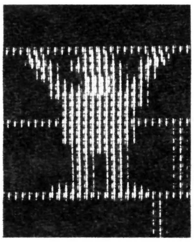
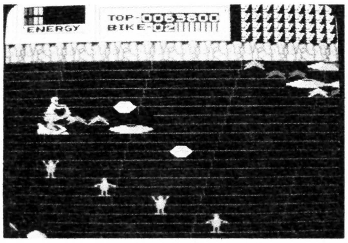
●エネルギーパック

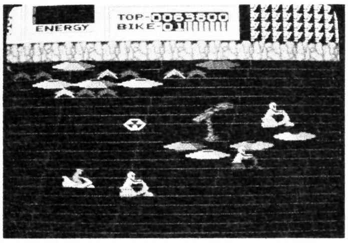
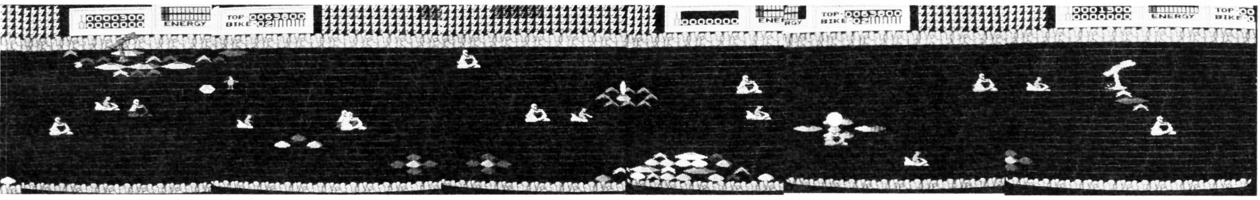
しっかりしたコースどりには、エネルギー補充も考えに入れなきゃならない。ギルギットはエネルギー切れでも爆発してしまうのだ。画面上部のまん中がエネルギーゲージ。

補充にはエネルギーパックを拾えばOK。エネルギーがなくなりかけているのに、パックがなかなか出てきてくれない！ なんてことのないようにね。

E・パックの位置はしっかり頭にたたきこんでおこう。

砲台破壊、ペトラ人救出、エネルギー補充のどれを優先するかが、コースどりのポイントだ。目先のボーナスに気をとられて、E・パックをとり逃がしたりしてはダメだ。

◇攻撃のポイント

●連射

不気味な巨大植物ケノバーム。こいつにはギルギットのパワーをアップする秘密が隠されているのだ。

レーザー砲で破壊すると、星が現れる。これを取ると1000ptsのボーナス点が入り、連射ができるようになる。

ただしこの連射砲は、ギルギットのエネルギーを激しく消耗させるので、乱用は禁物。ポイントをおさえて、ここぞ、という時に撃ちまくることにしよう。

シーン2では画面の進行速度が遅くなり、下のマップを見てもわかるとおり、砲台が乱立してくる。撃ちもらすとうしろからしつこく攻撃してくる。ここは砲台破壊が先決。

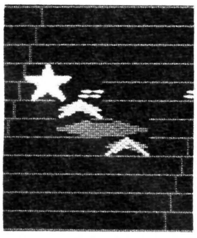
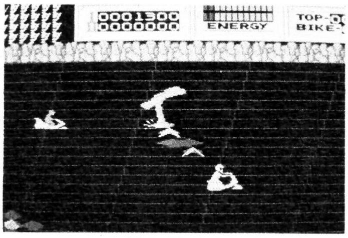
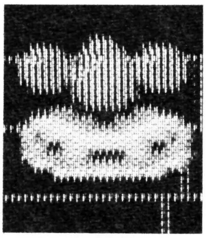
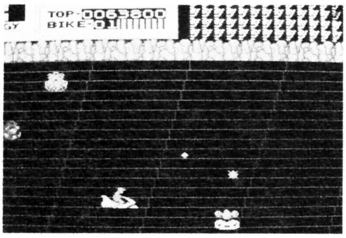
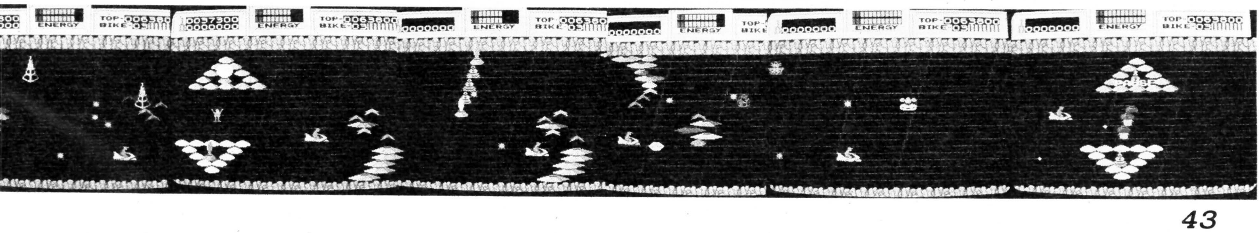
●散弾

ほかにもパワーアップキャラはあるぞ！ レーダーブイという敵の攻撃用管理レーダーシステムがそうだ。

撃破すると、やはり星が現れる。これを取るとビームの幅が広くなり、広範囲の敵をやっつけられる。

連射と重なればレーザー砲が雨のように発射され、まるでナイアガラの滝じゃ！ これも前の連射と同じく、いちじるしくエネルギーを消耗するので注意しよう。

紹介しきれなかったけど、セクロスにはユニークな敵キャラや隠れキャラが、わんさか登場してゲームを盛りあげる。BGMも、なかなかゴキゲンの楽しいゲームなのだ。

How TO Win



開発者が語る ワンポイント必勝法



〝この「アトランチスの謎」、プログラミングするうえで結構時間かかっちゃいましたが、その分、何が起こるかわからないおもしろさがありますよ。必勝法をちょっとアドバイスすると、まず、敵キャラの性格を早くつかむこと。たとえばガイコツだったら、どこでジャンプするか、とかね。また、隠し扉が何ヵ所にもあるけど、これを早く発見する。12回ぐらいでファイナルゾーンに到達できるはずですよ。（竹内昭人氏）

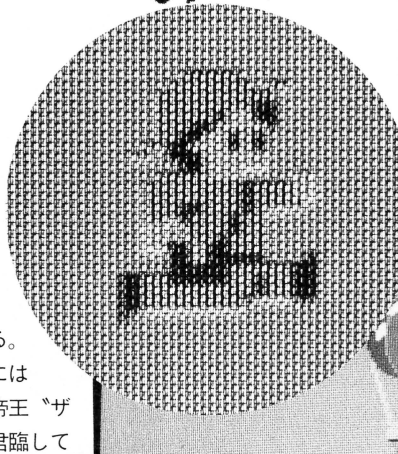
ファミコン版 アトランチスの謎

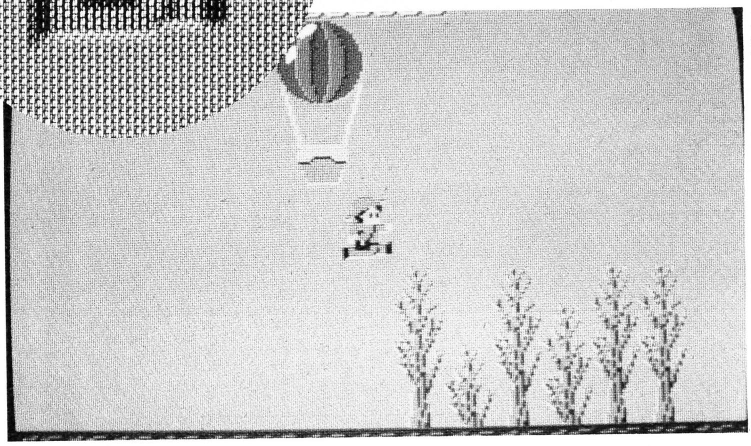
ストーリー

アトランチス島に秘められた謎をあばけ

地殻変動によって南大西洋上に突如出現した謎の島、アトランチス…。何人もの探険家が島へのりこんだが、１人として帰ってくるものがいなかった。探険家の卵であるウィンの師匠もその１人である。

人の噂によると、アトランチスには古代帝国の復活をもくろむ悪しき帝王〝ザヴィーラ〟が絶大なる力をもって君臨しているのだという。島に足を踏み入れたものは、その魔力によって化石にされてしまうのだと…。島の隆起から歳月は流れたが、アトランチスは依然として神秘のベールにつつまれている。ウィンは決意した。行方不明の師匠を捜し出し、アトランチスの謎をあばこうと。旅立てウィン！　持ち前の勇気で数々の苦境をのりこえろ！





←気球から飛び降りるウィン。冒険のはじまりだ！

島に生息するキャラ



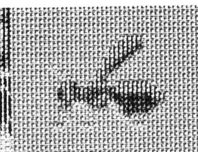
バタバット
↑コウモリ。高空飛行しているヤツは、フンを落として攻撃してくる(キタナイ)。



ヴォンチャー
↑ボンを投げると殻に隠れてしまう。殻から出てくる時をみはからってやっつけよう。



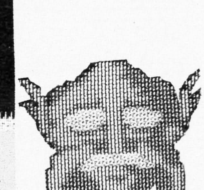
ビストン
↑弱い。ボンでやられると、クルクル回転しながら死んでしまうイモムシ。



ジャック・ビー
↑ゆっくりだが、確実にウィンに近づいてくるハチ。一ヵ所にとどまっていると危険だ。



オーヨー
↑動かないが邪魔なところにいるサソリだ。
ボンでやっつけて道をひらこう。



ゼム・ズロ・ザヴィーラ
↑最終ゾーンに出現する敵のボスだ。壁にいくつもの分身をもっていて、口から火の玉を連続発射してくる。
顔のすぐ下にあるダイヤモンドを取ると沈黙する。



ネバップ
↑正体不明のアメーバ状の生き物。天井と地面をすごいスピードで往復してるヤツもいる。



ギラン
↑突然、下から飛びはねてくるこわい魚。ジャンプ途中に飛んでくるとよけられない。



ザバーン
↑海面下から陸にとび上がってきて、大口をあけ、魚を発射してくる半魚人。



ガイボーン
↑モコモコと地中からはい出てくるガイコツ。
ゆっくり近づいてきて時々ジャンプする。



ダギーラ
↑ボンを３発使わないと倒れないタフなヤツ。
たまに火をはくのもいる不気味なミイラ男。

広大な土地を探険しよう

アトランチスは全部で100ものゾーンから構成されていて、別のゾーンへは扉を捜し出せば移動できる。

ゾーンによっては、いくつもの扉が置かれていることもあるから、どれを選ぶかで展開も違ってくるわけだ。

つるつる滑るゾーンやまっ暗闇のゾーン、一度入ったらぬけ出すことができないブラックホールなどもある。

どの扉がどこのゾーンとつながっているかを覚えちゃうことが、たいせつ。

閉じた扉は師匠のかたみ、小型爆弾〝ボン〟で開けよう。他にも目に見えない、隠し扉がある。いろんな所を爆破してみると現れるかもしれないよ。

1つのゾーンにいられるのは限られた時間だけだ。ぼやぼやしてるとタイムアウトになるから気をつけよう。

ウィンの武器、ボンはふつうは少し遠くに投げられる。近くに置きたい時は、かがんで投げよう。

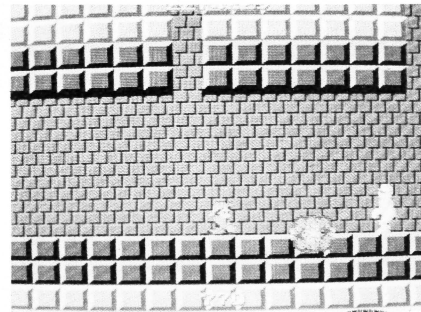
断崖や底深い谷などは、ジャンプでクリア。ボタンを押す長さによってジャンプ力も違ってくる。微妙な操作が必要だ。

どこかのゾーンには、ウィンを助けてくれる、いろんな効力を持ったミステリー・アイテムも落ちている。できるだけ集めてパワーアップしていこう。

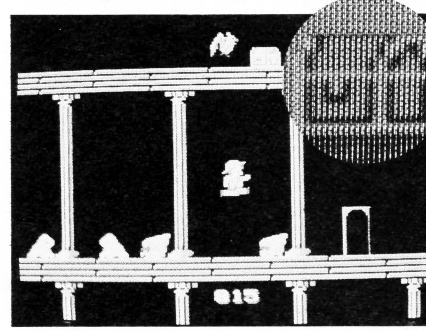
最終ゾーンでウィンを待ちうけるのは、恐怖の壁面大王(?)ザヴィーラだ。口から火の玉をはいてくる。すぐ下のダイヤモンドを取るとやっつけられるぞ。

魔力で化石となっていた師匠も、カンラカンラと笑いだす。

意外にも師匠の正体は…?



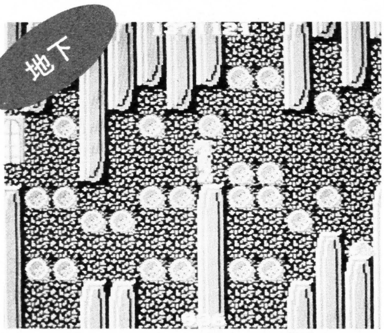
←師匠のかたみ〝ボン〟炸裂の瞬間!



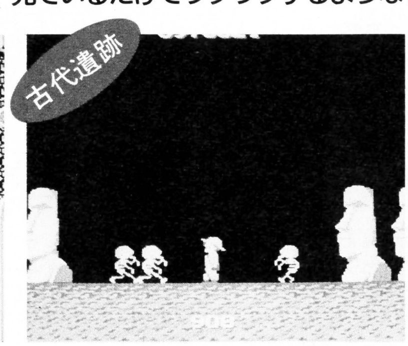
←宝箱。得点は開けてからのお楽しみ。

ゲーム背景

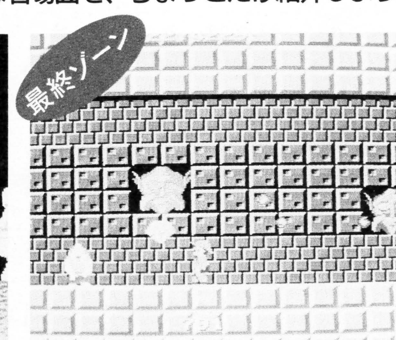
ゲームには、山あり谷あり遺跡あり、のバラエティーにとんだ画面が登場する。見ているだけでワクワクするような名場面を、ちょっとだけ紹介しよう。



↑地下にひろがる洞窟。連続ジャンプで進もう。



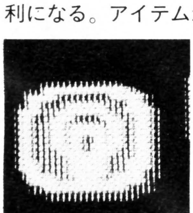
↑古代文明のなごり。モアイの石像が立ち並ぶ。



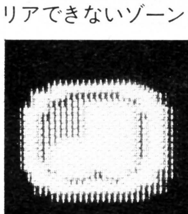
↑恐ろしい形相のザヴィーラ。師匠を救え!

不思議な力を発揮するミステリーアイテム

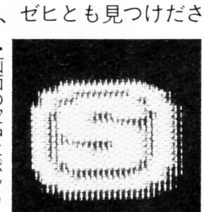
100のゾーンの中にちりばめられた、合計8種類のミステリーアイテム。とると、いろいろ不思議な効力が発揮されウィンに有利になる。アイテムがないとクリアできないゾーンもあるから、ゼヒとも見つけださなくっちゃ!



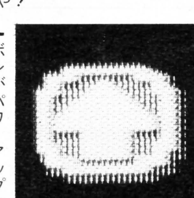
←これを持っていると暗闇ゾーンも平気。ボンを投げると一瞬だが、まわりが見られるようになる。



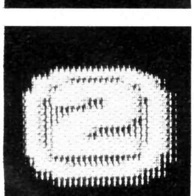
←画面の空中にポッカリと雲が浮かんでいることがよくあるが、このアイテムでその雲に乗れる。



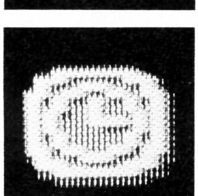
←ボンがパワーアップする。狙って投げなくても画面上の敵をやっつけることができる。



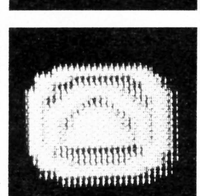
←✚ボタンの上を押すごとにボーナス点が入るようになる。ただし1回につき3Ptsと少ない。



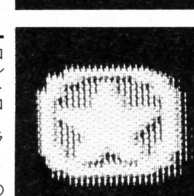
←宝箱を取った時などの得点がすべて2倍になってしまうという、オトクなアイテム。



←画面下のカウントダウン表示のスピードが少し遅くなる。つまり制限時間が長くなるわけだ。



←コントローラーⅡのマイクにむかって叫ぶと、敵キャラの動きが、すべて止まってしまう。



←無敵になれる。ただし谷や海に落ちると死んでしまい、このアイテムも失う。

How to Win
ファミコン版





宇宙暦2999年、惑星レニオンに迫る、ビスマルク星帝国の脅威！ 恐るべき最終兵器"バルトロン"の始動を阻止すべく銀河一の高速機ジストリアスが地球を飛びたった…。

ストーリー

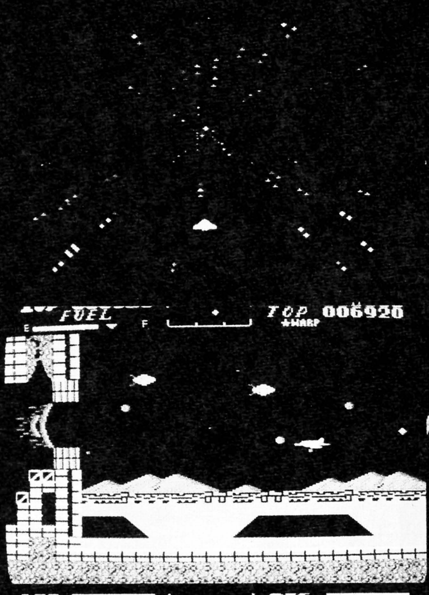
地球人口は飽和状態に達し、人類は新天地を求めて、宇宙へと飛びたっていった…

そしてついに銀河系の果てで地球型惑星を発見した それが"レニオン"である

宇宙暦2999年、人類の一部は惑星レニオンに移住し、平和に暮らしていた

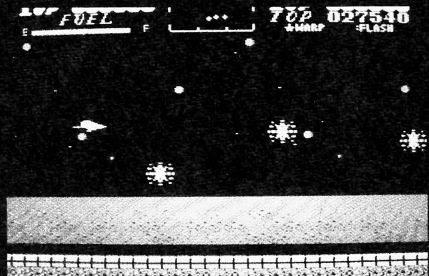
そんなある日、強大な武力を持ち、宇宙統一をもくろむ"ビスマルク星帝国"が"レニオン"に目をつけ、侵略を開始した 地球征服への足がかりである

帝国軍はレニオン星をのっとり、地球攻撃の前線基地を建設、恐るべき最終兵器"バルトロン"を設置した バルトロンが作動する前になんとしても破壊しなければならない そこで地球防衛軍は銀河系で一番速いスターシップ"ジストリアス"に望みを託した 一刻も早くバルトロンを破壊せよ！



◀ワープの瞬間 流れ去っていく星が美しい このワープを有効に使って戦いを有利に！

◀これがウワサの反転機能だ いけない、基地に忘れ物しちゃった！ なんて時も安心だ…？



◀スペースシューティング究極の奥義"フラッシュ・ボンバー"さく烈の瞬間 エネルギー切れにご注意！

プレイ方法

アニメーションで有名なあの東映動画が放つ、横スクロール型スペースシューティングゲーム

同時発射されるビームと爆弾で快進撃だ 注目すべき点は画面が左右両方向にスクロールすること

だけど、キミがめざす"バルトロン"は右方向のかなたにある

敵の攻撃を回避する時やコースをまちがえた時などに、この便利な反転機能を活用しよう Bボタンと✚ボタンの左右でOKだ

ジストリアスは通常、ある一定の速度で進んでいくが、✚ボタンの左右を押すことによって、加速と減速が可能だ

敵の攻撃をかわすためにゆっくり進むこともできるわけだが、ぼやぼやしてると、うしろから突然敵の攻撃を受けることになるぞ

こんな時に便利なのが、画面上部中央のレーダー表示

左右1画面分の敵をキャッチできる 敵の攻撃にそなえて態勢を整えておこう

また、左のほうにはエネルギーゲージが表示されている

エネルギー残量にはつねに気を配ろう 補充には、味方の地上基地から発射されるエネルギー物質を取ればよい これには青と黄の2種類あって、青はエネルギーが満タンになり、黄色を取ると、ジストリアスが一定時間無敵になる

ゲージのエネルギーが白い点の位置まであるとワープができ、先の画面に進めるぞ これはBボタンと✚ボタンの下を使う

また、エネルギーが赤い点まであると、ジストリアス最大の必殺技"フラッシュボンバー"が使える

画面上の敵を一度に消滅できるアラワザだ ワープとボンバーはエネルギーを大量に消費するから、どこで使うか、そのタイミングがポイントだ

つぎつぎと展開する画面の進行

海上から地上基地へ戦闘開始！

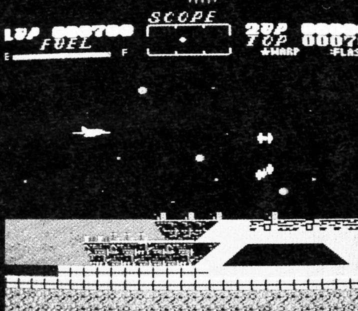
最終目標バルトロンに到達するまでの道のりははてしなく遠い

その間、キミはさまざまな難所を通過しなくちゃいけない

海上、地上部分は比較的楽なところだ ここでたいせつな自機を失うわけにはいかないぞ

地上基地から洞窟内に入るゲートのところには、味方のエネルギー物質（ハケット）発射台があることが多い

うっかり破壊しないこと ハケットを取りそこねたら、反転機能で取りに戻ることもできる ゲート通過はタイミングをみはからって一気に進入だ



暗闇の洞窟内で演じられる死闘

さて洞窟内に侵入だ 洞窟は敵の地下基地へとつながっている

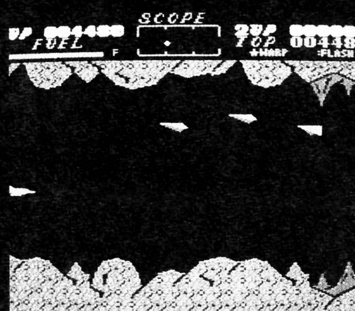
このゲームは、地上→洞窟→敵基地内→地上というようなパターンを繰り返して、しだいに最終基地へ近づいていくようになっているのだ

ここでとくに注意すべき点は、天井や岩にぶつからないこと

敵の攻撃をよけようとして、おおげさな動きをしてはダメだ

動作は小さめに、最小限の操作で敵の弾をかわせるように練習しよう

この点だけ注意していれば、このエリアも楽勝のはずだ



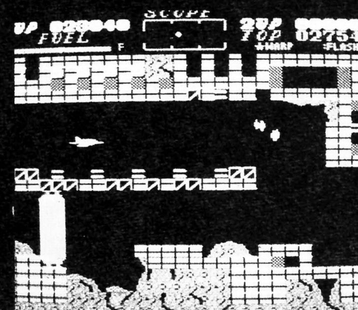
複雑にいりくんだ基地内部に侵入！

このゲームで一番むつかしいエリアだ 敵基地の内部は複雑に入りくんでいて、場所によっては、2つ、3つとコースが分かれていることもある

敵の防衛もきびしく、ところどころにシールドと呼ばれるエネルギーバリアやバッシュという火炎噴出口があったりする ともに発生器、発射口を撃破すれば通過できるよ

ここでも洞窟内同様、必要最小限の動きをしないとクリアはむずかしい！

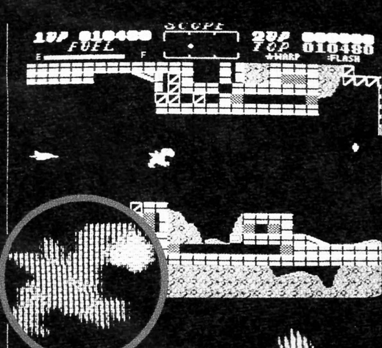
最終基地で待ちかまえるのは、そら恐しい姿をしたバルトロンだ キミは生き残ることができるか!?



ボーナスくれちゃう隠れキャラ

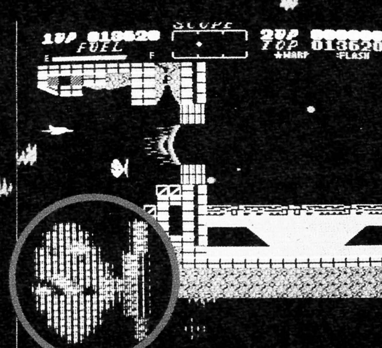


基地内でバタバタとコアラ君が手を振っている このコアラ君を取るとジストリアスが1機追加されるという、ありがたいキャラだ こいつを取るには、ちょっとしたテクニックが必要だぞ というのも壁の陰にいるから、左からは取れないのだ 上を通過して反転、コアラを取ると同時に上昇、反転しなければならない 壁に激突しちゃうからだ



洞窟から続く基地内などのある地点を撃つと、奇声を発しながら飛び出してくるヘンな鳥だ

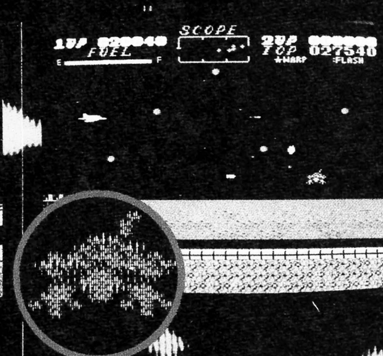
体当たりで取ると1000 ptsのボーナス あわてて撃っちゃうと0 ptsだ ひそんでいる場所がわかったら、攻撃の手をゆるめて確実にモノにしていこう



こいつも鳥さんと同じく、ある地点を撃つと飛び出してくる

なんだかよくわからないけどサカナらしい しばらく空中をヒョンヒョン飛びはねている イキがいいね！

体当たりで取ると1000 pts 撃っちゃうと、やはりノーボーナスだ



地上画面を進んでいると、空中にミドリ色の丸い物体が浮かんでいる

いったいなんぞや？ と撃ってみると、丸い物体がカメに変身 バタバタと手足を動かしながら落ちていく ボーナス点はくれない 損にも得にもならない、おもしろ隠れキャラだ

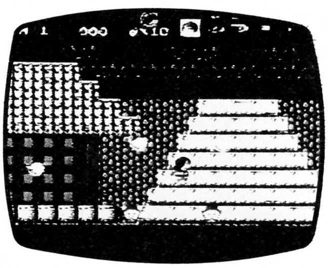
We Are Coming Soon.
新製品速報

この春2倍にふくらむコンプティーク。㊖ファミコンの誕生で、どこよりも速い最新情報をガンガン流していくぞ。今月の新製品速報も、㊖に負けないようにホットなネタを集めたよッ！

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

キャラクター容量256キロビットのソフトが登場する。バンダイの「ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境」がそれだ。容量の大きいこのゲームの特長は、縦スクロールあり、横スクロールあり、ゲームのストーリーが毎回毎回、違ったものになる、などゲームファンにはこたえられない内容になっている。登場する妖怪の数も多く、隠れキャラの数も、かなりあるらしいとのこと。

従来のソフトのキャラ容量が128または64Kbitだったことを考えると、この256キロビットという数字は、驚異的なものであり、ファミコンソフトの世界を大きく広げたと言えそうだ。発売と同時に、このゲームのチャンピオン大会も開かれるよ。（4月中旬発売予定）

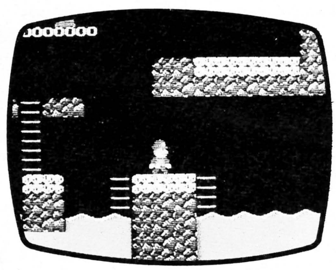


スーパーピットフォール

全世界で400万本以上の大ヒットとなった「ピットフォール」が、グレードアップされ、「スーパーピットフォール」となってポニーから登場する。

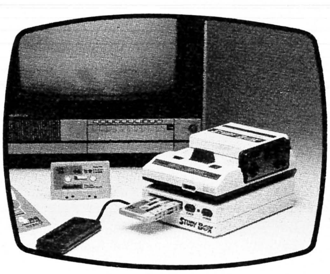
物語は、ピットホールハリーが、ペルーの「失われた洞窟」に到着したところから始まる。洞窟内に隠された、ラージのダイヤモンドを手に入れ、臆病な猫のクイック・クローと行方不明になった姪のロンダを見つけることが、このゲームの目的だ。しかし、洞窟内にはサソリや電気ウナギなど危険な生物が、いたるところに待ちうけているし、行く手を阻む巨大な石の扉は、魔法の水晶の玉でしか開けることはできないのだ。

前作以上の広がりをもったゲームとして期待できそうだ。（6月発売予定）



スタディボックス

君たちの中で、ゲームばっかりやってててお母さんによくしかられる、といった人はけっこういるんじゃないかな？こんど福武書店から発表された〝スタディカセット〟は、そういった人のための機械なんだ。ファミコン本体に接続してカセットテープを入れればＯＫ。シミュレーション機能やロールプレイング機能があるのでゲーム感覚で楽しみながら勉強ができるといったスグレモノなんだ。教材テープは算数・国語・理科・社会の４教科セットで、テキストといっしょに月１回郵送してくれるんだ。ファミコンベースなので、操作は簡単。だけど機能はとても高度なんだ。君もこの〝スタディボックス〟で遊びながら勉強してみないか。（４月開講予定）

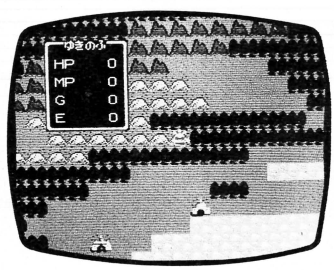


ドラゴンクエスト

いよいよ、うわさの〝ドラゴンクエスト〟がエニックスから登場するよ。ファミコンで本格的なロールプレイングゲームが楽しめるようになるというわけだ。

魔の竜王が支配するアレフガルドには、多くの魔物が住みついている。君は勇者ロトの生まれかわりとして、この国の人々を救うために冒険へと旅出つんだ。

アレフガルドは広大な国だ。２つの城、６つの町があり100人もの人間が登場する。君は魔物たちに勝っていくことで、だんだん強くなっていくんだ。そうすれば、多くの人から情報を聞きだせるし、いろんなアイテムを手に入れることもできるようになる。さあ、10種の呪文を使って君も剣と魔法の世界で遊んでみないか。（5月発売予定）



B―ウィング

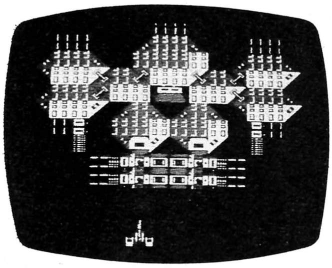
データイーストが、初の自社ブランドで発売

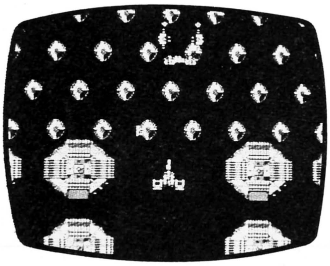
アーケード版で超難解ゲームとして人気のあった、B―ウイングがファミコンソフトで登場する。

マイシップである「メインファイター」と10種の「ウイング」を使いわけ各面に応じた攻撃方法で敵を撃退していくのが、このゲームの最大のダイゴ味だ。

約50種にものぼる敵の多さと、各面最後に登場する、重機動メカ「ゴブナス」の手ごわさに加えて、グラフィックとサウンドの迫力も戦闘ゲームとしてのオモシロミを倍増させている。

アーケード版との違いは、まだわからないけれども、上下左右、縦横無尽に攻撃をしかけてくる敵を、それに応じたウイングで攻略する、あのスリルとスピード感は損なわれないはず。とにかく超重量級、スリル満点の戦闘ゲームなのだ。（5月下旬発売予定）





（画面は開発途中のものです）

魔　界　村

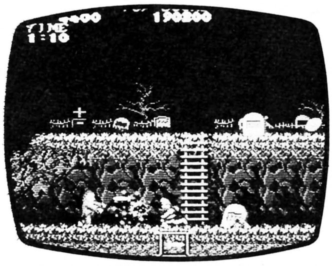
まだかまだかの魔界村発売間近の最新情報！

カプコンの魔界村がファミコンソフトになって登場する。アーケード版で絶大な人気を博したゲームだけに、ファミコン版の発売を首を長くして待っていたファンも多いはず。

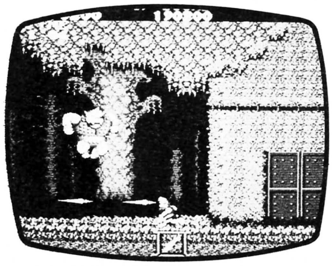
すでに知られているように、このゲーム、愛する姫をさらっていった、大魔王を退治し、姫を奪い返すという設定のヒロイック・アドベンチャーだ。

姫のとらわれている魔城までの道のりは険しく、行く手にはさまざまなモンスターたちが待ち受けているが、槍やファイターなどの武器を使ってカタヅケてしまおう。そして、いよいよ魔城の中へ侵入だ。大魔王との対決は、さすがにキビシイが、愛するプリンセスのためだ。ここはガンバラねば……。

なおマップの長さは、アーケード版と変わらないそうだ。待った分イイものをヨロシク！（5月下旬発売予定）



▲これはアーケード版の画面



▲どこまで再現してくれるか……

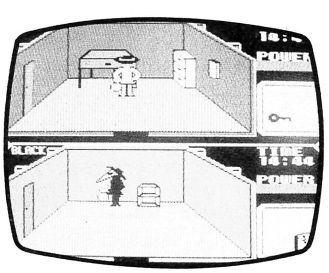
Spy（スパイ）vs（アンド）Spy（スパイ）

機密をうばえ！2羽のカラスのスパイ大作戦

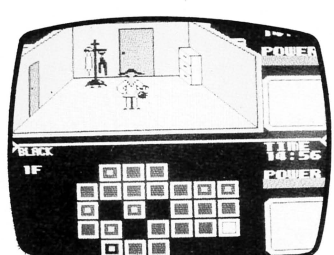
アメリカのマンガから2羽のカラス、ヘッケルとジャッケルがファミコンゲームになってケムコから登場だ。その名も「スパイVSスパイ」。

ダイナマイト、バケツ、スプリング、時限バクダンといったワナを仕掛けて相手をだしぬき、書類・パスポート・お金・カギを探し出して脱出するというゲームなんだ。上下に分かれた画面は自分だけでなく相手が何をしているかも見ることができてとても便利だ。レベルは1～8まであってだんだん建物の中が広く複雑になってゆくんだ。

これから始める人はトレーニングモードで練習することができるし、コンピュータばかり相手にするのはあきちゃった、という人のためには友達同士で対戦できる2人用モードもあるんだ。君も友達と、頭脳とテクニックを競いあってみないかい。（4月下旬発売）



▲上下2つの画面をそれぞれが見る



▲マップで位置を確認

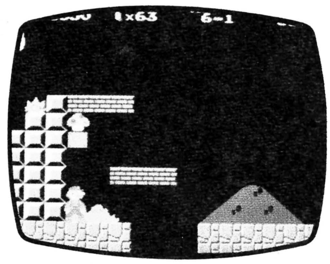
うわさばなし

今回の１発目はナムコ情報。まえから出そうだな……と言われていた〝スカイキッド〟。すでに試作品が完成しているというウワサをキャッチしたぞ！ といってもナムコ側はまだノーコメントなので、〝いつ出るんですか？〟なんていう質問電話をかけてはいけない。正式に発表されたら、みんなにすぐに報告するからね。

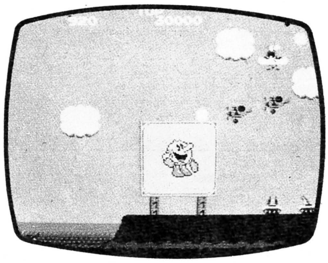
続いてもう１つの過激なウワサを紹介しよう。なんと〝マリオ〟を主人公にしたディスク版ゲームがひそかに開発されている……というウワサがあるのだ。これは今のところまったく根も葉も未成熟なウワサなので、信じるかどうかはキミの判断にまかせることにしよう。もちろん任天堂に問い合わせても、相手にしてくれないと思うから、絶対にそんなことするなよ！

もう一つおまけにハドソンの話しもしちゃおう。６月頃に〝スターソルジャー〟が発売される予定だ。また、そのすぐ後にななめスクロールの不思議なゲームが出るようだ。バギーがテーマのゲームだよ。

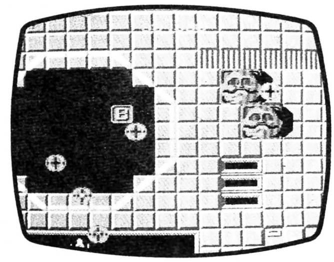
あ、６月と言えばアイレムからもニューソフトが出るんだった。こまかいことは知らないけど……。それから、８月になるとＳＮＫの〝ＡＳＯ〟が出てくるよね。といったところで今回はおしまい。次号と４月25日の㊖ファミコンで、くわーしく情報を送っちゃうから、お楽しみに。



▲スーパーマリオに続く、ゲーム登場か？



▲アーケード版スカイキッド、ＦＣ版は？



▲このスターフォースがパワーアップする。

番外編 ゲームの世界がレコードに…!!

ゲームの世界にも、ついにレコード化の波が押し寄せた。

ビクター音産から３月21日に発売された『ビデオ ゲーム グラフティー』は、ナムコの人気アーケードゲームを題材にしたＬＰ。〝おニャンコ〟のりあり、〝日吉ミミ〟のりあり、と多彩で楽しめる構成になっている。

ファンハウスとキャニオン・レコードは、それぞれスーパーマリオのシングルを発売。ファンハウスは、スーパーマリオのオリジナル・サウンド・トラック版で、ゲーム音楽そのものをレコード化。キャニオンのほうは、ＡＹＡ＆なかよし応援団の歌う『マリオの大冒険』。ゲーム音楽と歌のカワイラシさが、うまくマッチしている。

そしてフォーライフレコードからは、あの高橋名人の歌が出る。意外や意外、高橋名人がニューミージック調にキメているぞ。このほかにもアルファ・レコード、キング・レコード、徳間ジャパンからもゲームを題材にしたレコードが出る予定だ。



▲『ビデオ ゲーム グラフティ』（ビクター音産）３月21日発売



▲『スーパーマリオブラザーズ，マリオの大冒険／クッパ一族かぞえ唄』（キャニオン）



▲『スーパーマリオブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック』（ファンハウス）



▲『高橋名人，RUNNER／FIGHTER』（フォーライフレコード）

ハード編

新作ジョイスティック
ホリ電機

ホリ電機のJOYSTICK-7が改良され、JOYSTICK-7 mark IIとして発売された。これまでのモデルとのおもな違いは、新しく連射機能がつけ加えられたこと、連射機能の範囲が広がったことの2点だ。やさしく言えば、ソフトに応じて、１秒間に最大４～40発まで連射のスピードを変えることができるようになったんだ。自分のソフトに一番あった連射でプレイできて、￥3800はお買得かな。

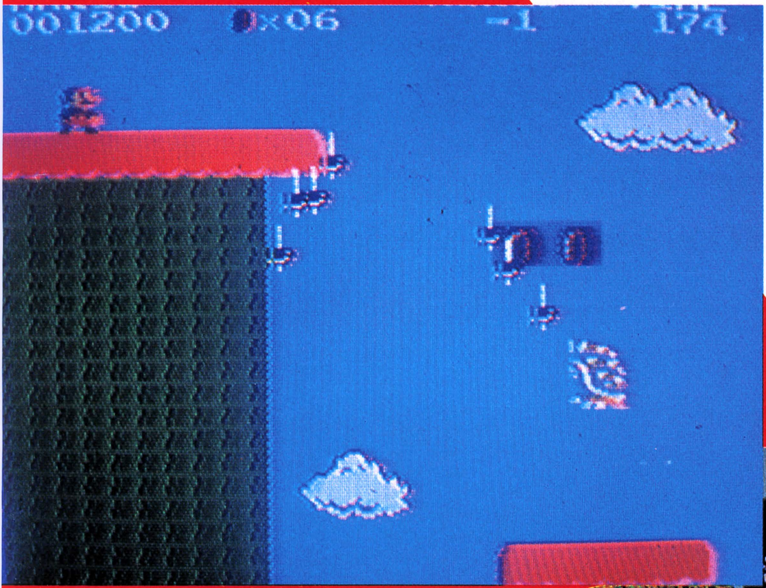


裡技

トップシークレット
テレフォン
サービス付き

ファミコン編

ディスク版に隠された
㊙ワールド発見!!
スーパーマリオ







あけてビックリ!!
ぜったい得する!!と保存版

パソコン編

地下帝国
B3、B4を公開!!
ハイドライドII

Hソフト編

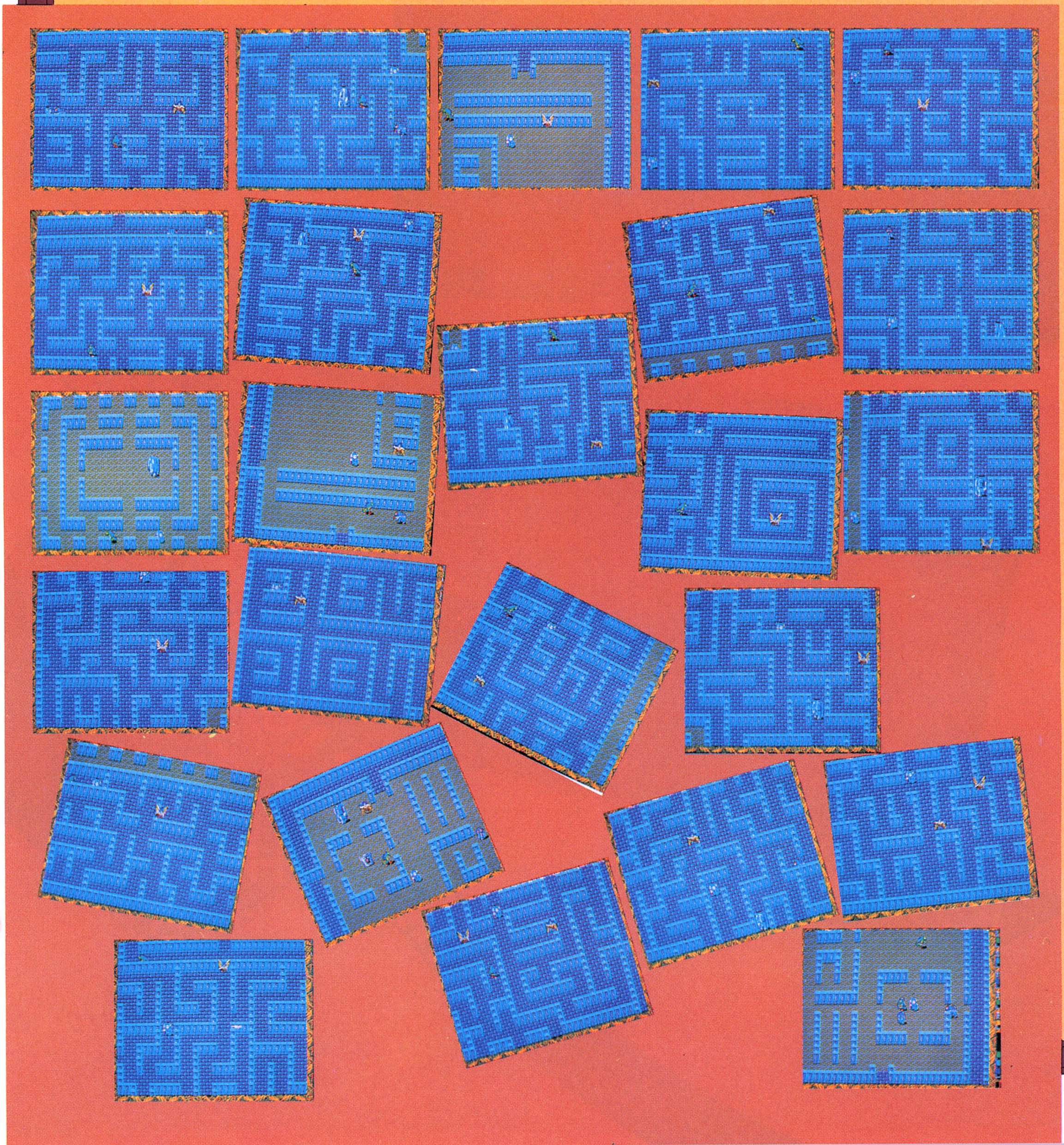
おまけでちょっと
H、エッチ
エリカ

ここをハサミで切ってね▶

ハイドライドⅡ

帝国ジグソー・第2弾
地下帝国B4

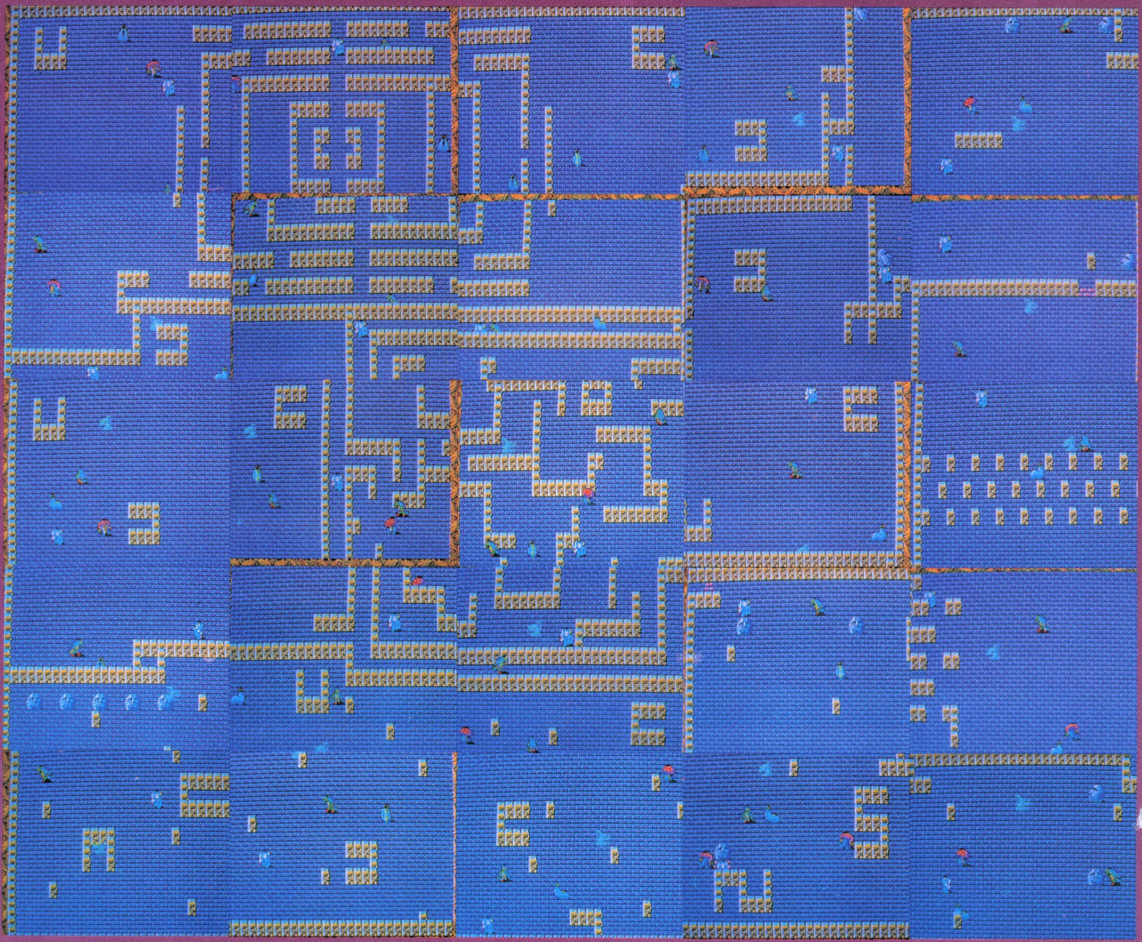
前号、この袋トジではなった〝地下帝国Ｂ２ジグソー〟、役に立ったかな!? 役に立たないわけないよね。見てわからなければ、実際にハサミで切りとって、組んでみればすぐにわかるはず。さ〜て、今回も好評につき、帝国ジグソー第２弾をはなってみよう。今回は地下４階だ。ぜひ、攻略のヒントにしてくれ！



特別公開!!
地下帝国B3の全ぼう

このフロアあたりになるともうゲームもクライマックス。ほとんど核心に近づいてきてると言ってもいいんじゃないかな!?

ここでまず第1にするべきことは、モアイ像（極端な大顔病、1頭身の像だよ）を動かすこと。ほいでもって、おつぎは"Search"の魔法をかけまくり、〇〇のありかをめっけだすことだね。"Search"を有効に使うためには、迷路内をかけまわらないといけない。ただしこのフロアには、スラッグ(ウェイブの呪文を使ってくる)、マイコニッド(毒を吐きかける)、リザード(スリープを使う）などの強敵がうじゃうじゃいる。そこで必殺技をひとつ伝授。魔力がなくなったらブラック・クリスタルを使ってすぐに回復させるのだ。えー、そんなことしたらフォースが落ちるって!?ほんなもん、なんぼのもんじゃい。フォースなんか、そこいら(地下帝国内)の性悪怪物倒せばすぐに上がるじゃろ!?あとこの階では、〇×色のクリスタルも手に入れよーね。



ファミコン編

ディスク版

スーパーマリオに隠された㊙ワールド発見



カセット版とまったく同じ……はずのディスク版スーパーマリオに、カセット版では出ないナゾのワールドがあったのだ!! 発見者は東京都の大野貴光クン。前号で紹介したワールド－1をディスク版でやってみると……

ワールド－1への道

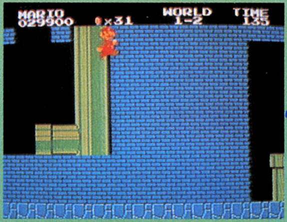
まず、前号で紹介したワールド－1へ行く方法を復習してみよう。場所はＷ１－２の最後。ここで右の写真のように操作して、土管のなかに入る。すると、ワールド－1に出るのだ。この方法はカセット版もディスク版もまったく同じなのだが、ワールド－1の景色がまったくちがうのだ。カセット版ではただの海中だったのに対して、ディスク版は地上になっている。が、マリオの動き方は海の中と同じなのだ。つまり、地上の風景のなかを、マリオが泳ぎまわることができるのだ。下のマップはディスク版Ｗ－1だが、いろいろと不思議なことの起きる楽しいワールドだ。



▲W1－2の最後。土管の上のレンガを2つこわして、この位置に立つ。



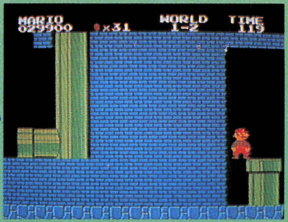
▲そこから左に向いたまま、右へジャンプさせる



▲タイミングがむずかしいが、うまくいくとこのようにレンガの中にはいる



▲中に入ったら、あとはかってにスクロールしていくので、見ているだけ



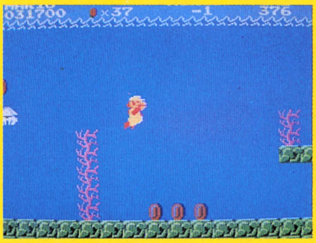
▲するとこのようにワープゾーンの左端に落ちるので、この土管に入る



▲ワープした先は、このようにワールド－1と表示されるナゾの空間なのだ

カセット版はこれ

前号で紹介したように、カセット版Ｗ－1は海中。しかも、一度ここに入ると永遠に抜け出すことのできないワールドだったのだ。

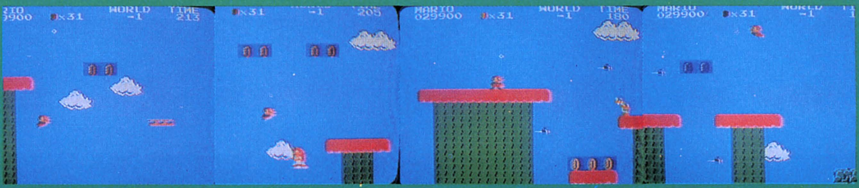


ワールド－1

いつもと同じようなスタート画面。
とくに変化はないようだが……



こんなところも、空中をスイスイ。
ぜんぜんあぶなくないもんね



不思議がいっぱい－1

アッ！ ピーチ姫だ!!



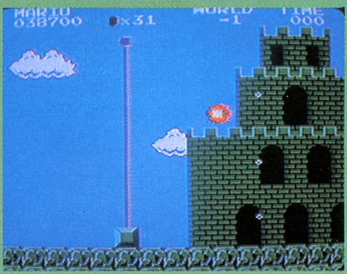
▲幻のピーチ姫。姿は見えるのに実態はない。さわってもたたいても何も反応してくれない

?レンガは反応なし



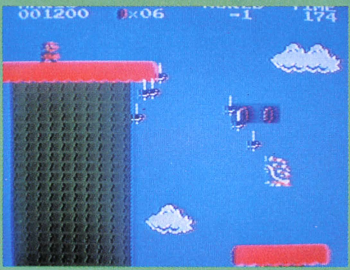
▲?レンガはたたいても反応してくれない。残念ながら何の変化もなかった。

水の中でも花火……



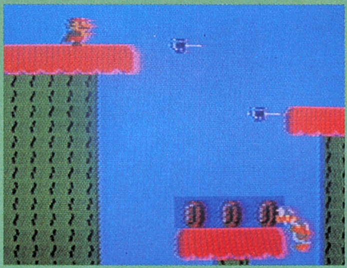
▲マリオの口から出たアワが残っているが、しっかりと花火も上がっている。不思議議だな

首なしクッパ出現!!



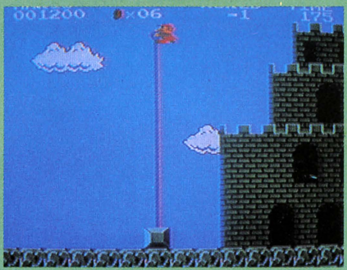
▲なぜか下半身だけのクッパが出現。動きのパターンやハンマーの投げ方は本物っぽい

ハンマーブロス落下



▲下に落下しながらも、ハンマーを投げつづけるハンマーブロス。さみしい光景だ

飛びこえられないよ～

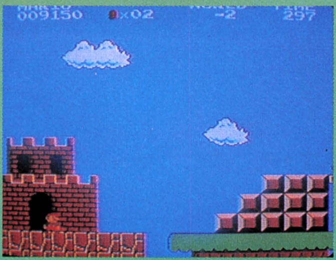


▲どんなにがんばっても、ポールを飛びこえることはできなかった。旗も出ない

ワールドー2は7－3と同じだった!!

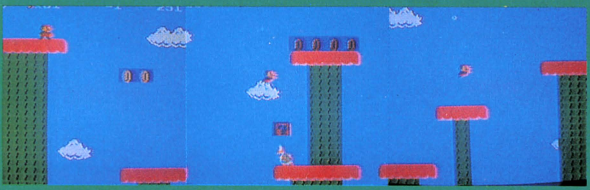


ディスク版ワールドー1はクリアすることができる。そして、その後は当然のことのように、ー2が出現するのだった。ところがこのー2はまったく異常のないふつうのワールドなのだ。しかも、どこかで見たような……。よーく考えてみると、これはW7-3とまったく同じワールドなのだった。いったいどうしてこんなことが起きるのか、そしてー2のつぎはどうなるのか……



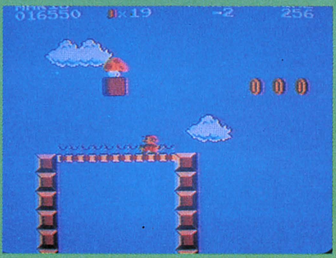


▲スタート地点。上がー2、右が7－3。まったく同じ世界だ





なんだかふしぎな階段だね。こんなのみたことないな……





◀キノコ出現地点。どこをとっても2つのワールドは同じだ

なんと－3まで出現!!

Ｗ７－３と同じようにＷ－２をクリアすると、なんとＷ－３が出現した。ここはふつうのワールドの４と同じようなワールドで、ＢＧＭもあの地下の音楽なのだ。

一見ふつうのワールドなのだが、よく見るといろいろとおかしなところがある不思議議なワールドだ。ここは－１と逆で、マリオにとっては地下のワールドなのだが、敵キャラにとっては海の中のワールドになっている。だからゲッソが泳いでいるんだ。迷路のようになっているところもあるので道をまちがえないように。

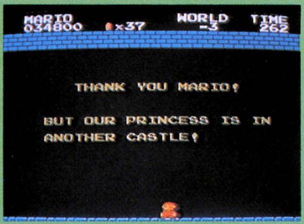
このワールドをクリアすると、㊙ワールドはおしまい。

W－3とクッキリ表示



▲ワールド－２をクリアすると、この－３の表示が出る。

ピーチ姫はいなかった



▲ハンマーを取って奥の間へ。でもピーチ姫は不在……。

ゲッソも踏める



▲ゲッソを踏むことができる。これでなんと1000点も入ってしまうのだ！

いつの間にか裏マリオ



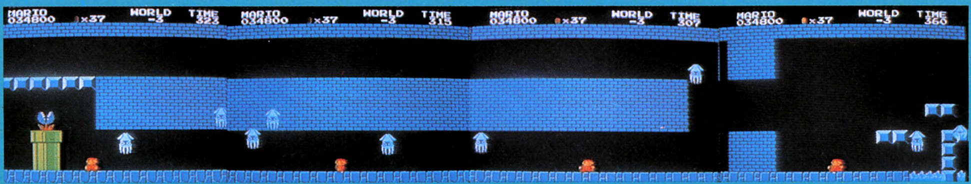
▲ところが、Ｂボタンを押してみると、なんとワールドを選べるんだ。

ワールド－3

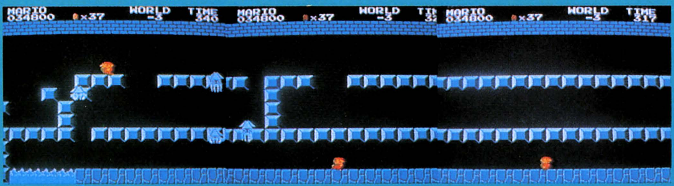
－３のスタート画面は、なんとなくおかしいね



ゲッソが泳ぎまわっている　たたいてもダメだぞ



なんかどっかでみたようなシーンだな……



下の段を歩いていかないと行き止まり。なかなかスゴイ迷路だ

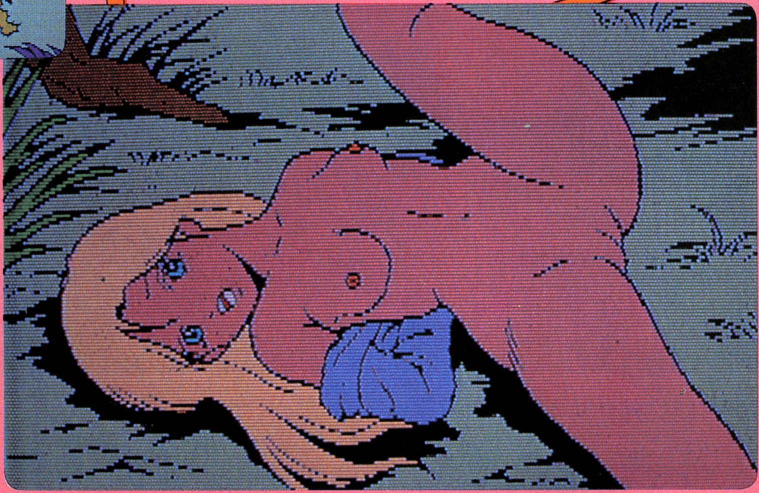
最後のクッパ大王は留守みたい　いまのうちにハンマーを取れ！



おまけでちょっとH、エッチ!!

『エリカ』のウッフフ画面





福袋の最後を飾るのは、やはりH、エッチだ。今回のソフトは、クラッシュ・ザ・ゲームでも紹介した、ジャストの『エリカ』。キミは戦闘機のコックピットを出て、森をさまよう。すると、敵兵が飛びだしてきた……と、ここまではよくあるアドベンチャーゲーム。ところがだ、この敵、じつは女なのだ。となると、乱暴にあつかうのでなく、やさしく××××して、口を割らせるしかない!!

トップシークレットテレフォン

03-359-4444

今月から2倍使える㊙テレフォンサービス



毎度おなじみのテレフォンサービス、〝トップシークレットテレフォン〟。今月も㊙情報をビシバシ流しつづけるぞ!! どんな情報を流すかは、まだヒ・ミ・ツ。とにかく電話をしてみてね。といっても、みんながたくさん電話をしてくれるので、なかなかかからない(つまり、いつもお話し中)と思うんだ。でも、みんなが電話をしない時間帯(夜中とか午前中とか……)にかけてみると、意外と簡単にかかっちゃうみたいだから、その辺をねらってかけてみてね。もちろん、絶対に間違い電話をかけないようにね。上の電話番号を見ながらゆっくりとダイヤル(またはプッシュ)しよう。

ところで今月からテープだけではなく、直接キミの質問に答えちゃうテレフォンサービスも開始することになったんだ。くわしくは目次のページを見てね。もちろんこっちも絶対に間違い電話をかけちゃだめだよ。

第1回	4/8⟶4/17
第2回	4/18⟶4/27
第3回	4/28⟶5/6
お休み	5/7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁

プロ級 勝 パーフェクトテクニック

これで勝ちっぱなし

コンプティークの
ファミコン マル勝(カツ)シリーズ

第1弾

新書判 80ページ

グーニーズ

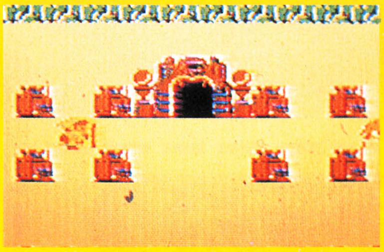
好評発売中

330円

©Konami 1986 AMBLIN ENTERTAINMENT WB

ギャングに捕えられた仲間を救え！ 隠れキャラ、隠れアイテムを完全紹介。折込みマップは便利さバツグン！





第2弾

A5判192ページ

THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

4月22日発売予定

『ゼルダの伝説』のすべてが単行本に！ コミックや必勝ノートもついて、オールカラーで登場だ!!

©任天堂

第3弾

影の伝説™

THE LEGEND OF KAGE

近日発売予定

©タイトー

★その他最新ゲームが続々登場！

勝つためだけの本。それがコンプティークの"ファミコン マル勝(カツ)シリーズ"だ。最新ゲームの必勝法やマル秘テクニックはもちろん、プロが使う高度テクニックも徹底的に紹介。

『グーニーズ』『ゼルダの伝説』『影の伝説』の他にも、最新ゲームが続々と登場予定。

合言葉はマル勝(カツ)。そして、マル勝(カツ)シリーズから目をはなすな。そうすれば、いつでもどこでも勝ちっぱなし。キミは負け知らずの男になれるのだ。



角川書店　コンプティーク編集部 編著

How TO Win

パソコン版

XANADU ザナドゥ



第2回

ザナドゥ徹底解剖、第2弾!!

これからが本番なのだ レベル2は手ごわいぞ!!

皆さん、こんにちは。ザナドゥ講座のページです。今月は第2回、レベル2をとりあげて、ご紹介いたしちゃいます。レベル1を踏破したキミ、手ごたえはどうだったかな。レベル2はさらに手ごわいぞ。

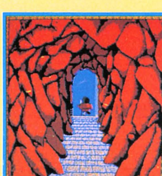
というわけで、さっそく本題に入るのだ。まず、なにが手ごわいって、当然怪物(モンスター)どもがダンチに強い。戦士としての力がついてないとかなり苦戦だ。体力(ヒット・ポイント)もレベル1の時のままだとすぐ死んでしまう。これは、レベル1でキャラクターのレベルを上げたあとに、治療所で体力をフルにしておいたほうがよかったかも(レベルがひとつ上がるごとに、体力を上げる料金が最初の120ゴールドにプラスして200ゴールドずつ加算されるので注意)。今ごろ言っても遅いって? ごめん。がんばって生きのびてください。

さてと、手ごわいのは怪物(モンスター)ばかりではない。ダンジョンのつくり自体も複雑になって、ますます迷路じみているのだ。しかも、あちこちの通路が扉で閉ざされていたり、ワープゾーンがあったり、さらに、レベル1から別の洞くつを使って入らないと行けない区域もあったりで、ずいぶん凝っている。でも、そのぶんやりがいがあるよね。なかでもすごいのが、ワープゾーン。歩いていくと行きどまりになっていて、引き返すと、あれ? さっきと違う場所? あわててUターンすると、またまた場所が違ってる。というわけで、行ったり来たりするうちにつぎつぎに違う場所に出てしまう。最初はまごつくかもね。でも、慣れると近道に利用できたり、なかなか便利かもしれない。地図で場所を確認しておこう。

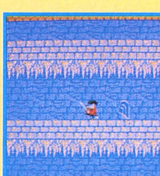
それから、レベル1から通じている洞くつについて少しふれておこう。もちろんこれを使ってレベル1との行き来は自由(ただし、この時、自動的にセーブが行なわれるゾ)。たいていの人は洞くつ③(次ページ地図参照、以下同)を使ってこのレベル2にやってきていると思う。だけど、洞くつ①と洞くつ②のそれぞれを使わないと行けない区域があるのは前に言ったとおり。洞くつ①は秘技段々とびができない人にはつらいところ。でもマントルを使うのはもったいないような気もする。そういう人はレベル2の建物で手に入るマトックを使おう。1度マトックで道をつくっておけば、あとは何回でも行けるからこれは便利だ。同様に、鍵が3つも必要な洞くつ②でもこの手は有効だ。鍵3つとマトックひとつ、どっちが得かは自分で決めよう。ちなみに洞くつ②は同じ区域内にあるもうひとつの洞くつでレベル3へ通じている。この洞くつの先もほかの洞くつからは行けないので、このルートは覚えておこう。

手ごわいのはまだ続く。建物の中では、部屋に入ってすぐのところにさりげなくポイズン(毒)が。うっかり1歩を踏みだすとたちまち体力が減ってしまうので十分注意しよう。強敵は、1000タコ(生命力1000のクラーケンのこと)と、700レーヴン。

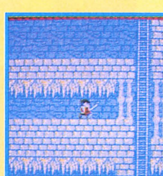
もっと言いたいことはあるけどもうスペースが。皆さん、ガンバッテネ。



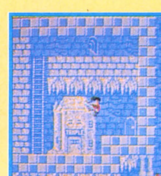
準備がととのったらレベル2へ進撃開始!



洞くつを通り抜けるとそこは長い廊下だった……



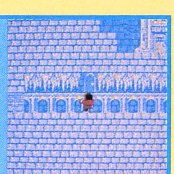
レベル2からはワープゾーンが登場要注意だ



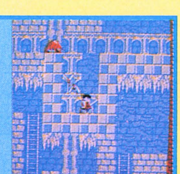
レベル2はいくつものブロックに分かれている



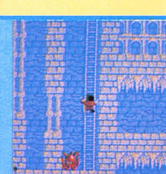
このはしごはどうやったら登れるんだ?



こんなところにレベル3への入り口が

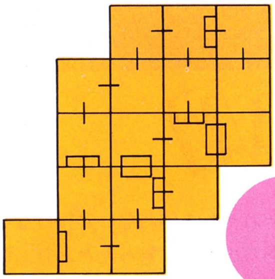


ここに落ちたら普通の方法じゃ上がれないよ



レベル2のモンスターには海の珍味が多い

XANADU MAP LEVEL 2





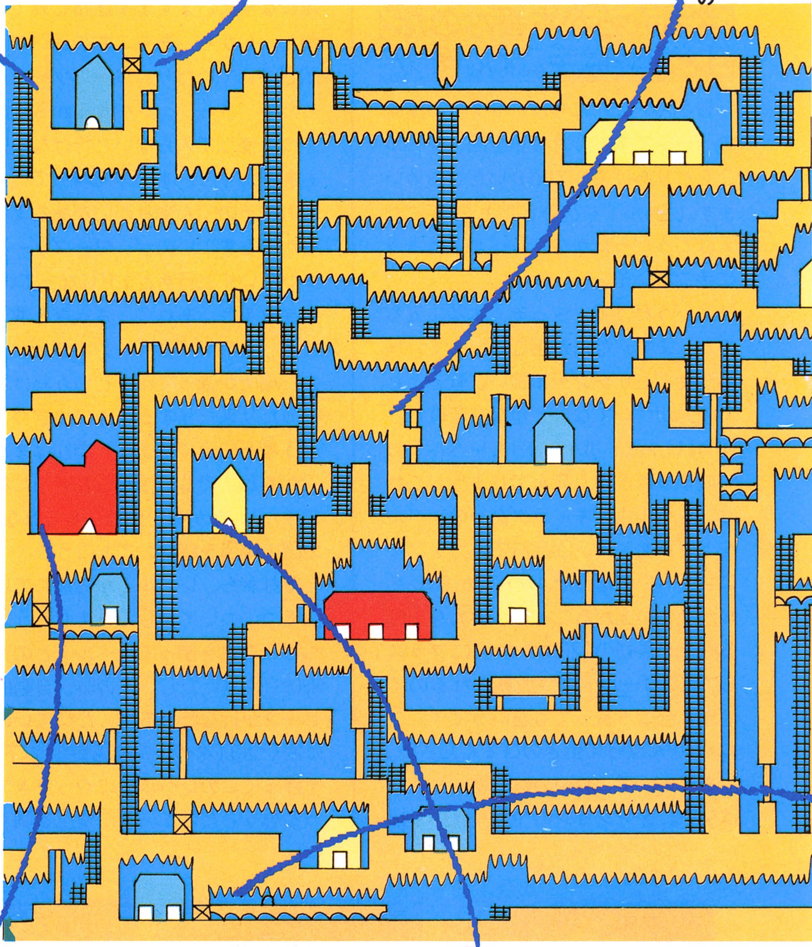
やってみなけりゃ気がつかないキー操作⑨⑦の連続ワザなのだ



同じくキー操作⑨⑦。いまのうちにマスターしておこう

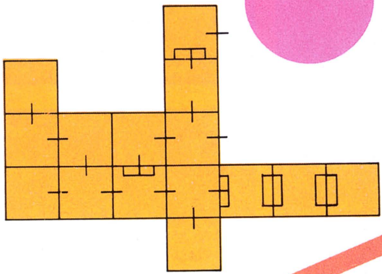


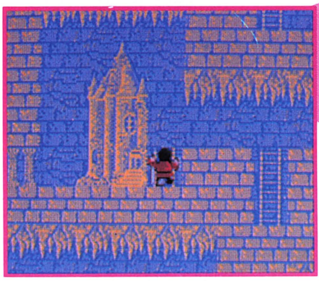
怪物のいる建物　その1



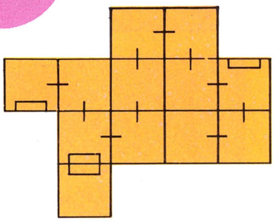


怪物のいる建物　その3

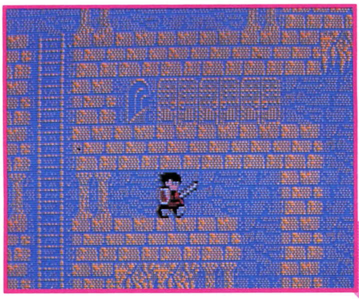


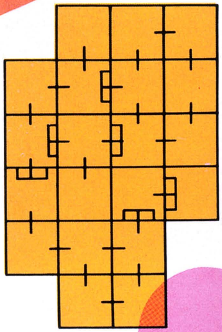


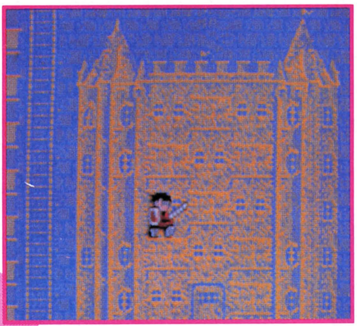
怪物のいる建物　その4



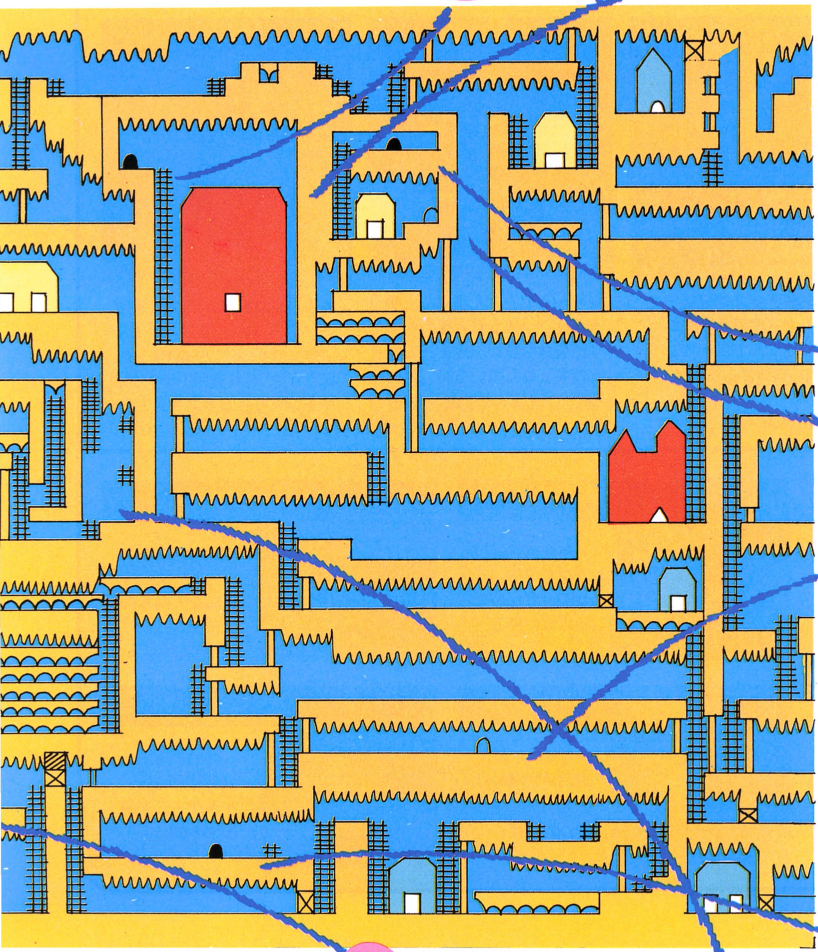
レベル1からの洞くつ1

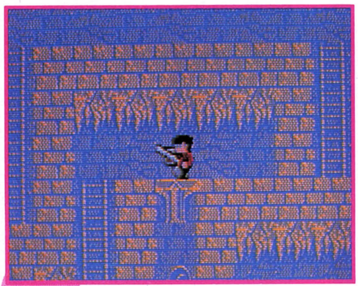






怪物のいる建物　その2。この区域はレベル1から専用の洞くつで行く

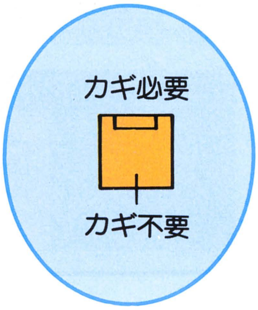


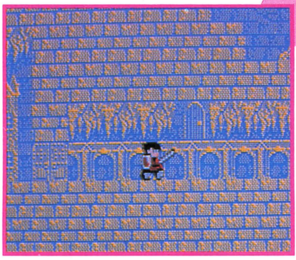


レベル1からの洞くつ②

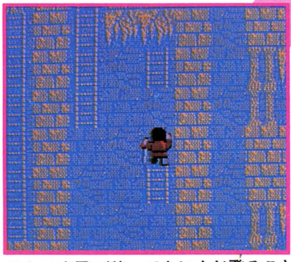
レベル3への洞くつ　その1。他の洞くつからは入れない区域へ行ける

レベル3への洞くつ　その3。ワープゾーンの中にあるけどまごつくなヨ

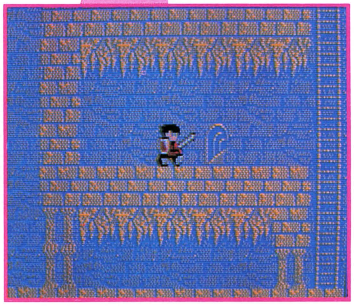




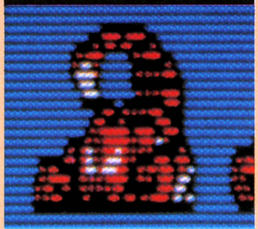
レベル3への洞くつ　その2



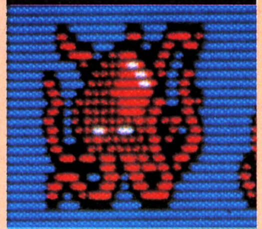
はしごを飛び移って上によじ登ることもできる



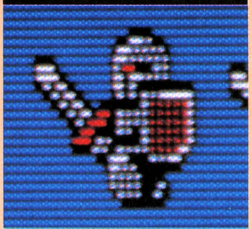
モンスター(LEVEL2)

スコーピオン・ジャイアント


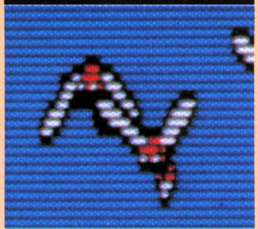
こいつらが持っているポーションとは毒(ポイズン)のことなのだ。そうそうに魔法で退治してしまおう。(毒×2、Rポーション×2)

クラーケン


Rポーションを持っているヤツらは強い。ひん死になって薬を取るぐらいなら、魔法で倒したほうが……。(バランス、Rポーション×2、金)

サーグウェン


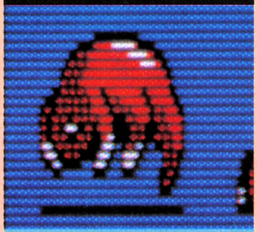
2番目、3番目のヤツらが手ごわく、攻撃力が400ぐらいある。4番目のヤツらが逃げ回るのがかわいい。(ルビー、Rポーション、バランス、金)

アサシンバグ


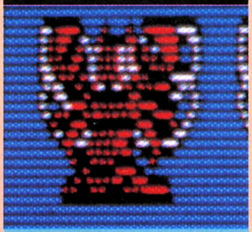
攻撃力が素早く、しかも大きなダメージをあたえる。なるべく魔法で倒し、最後のヤツを剣で倒す。(ミラー、スペクタクルズ、ランプ、Rポーション)

レーヴン

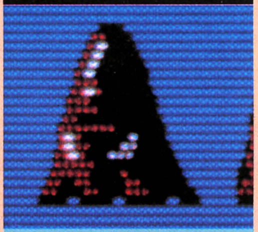

生命力700のものはこのレベルで最強。攻撃力1400がビシバシの会いたくないヤツ。(バランス、キャンドル、スペクタクルズ、Br.ポーション)

ケーブ・フィッシャー


メスは1匹、オスは複数で出てくる。オスのほうが強い。下にまわりこんで倒そう。(ランプ、キャンドル、Br.ポーション)

ガーバグ


レベル2でたぶん最初に出会う怪物。いきなり攻撃力があり出現数も多い。止まってキョロキョロしている時、横からねらうとよい。(金と食料)

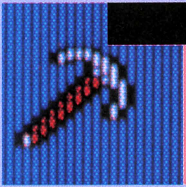
フッド


4番目はニードルの魔法を使い、こちらの魔法(ニードル)は効かない。下から攻撃したほうがよい。(食料、ランプ、キャンドル、Bオニキス)

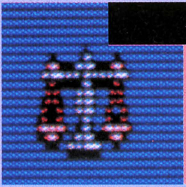
アイテム(LEVEL2)

ブラックオニキス

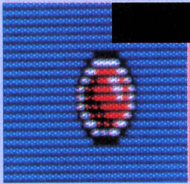

どこかで聞いた名前だね。ひとつ上のレベルにワープする

マトック


一歩先の地面に穴をあける。これを使わないと行けない所も

バランス


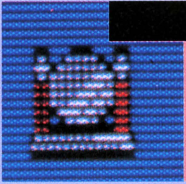
怪物の宝箱をいっぺんに開ける。無精な人向きのアイテムだ

ルビー


一時的にSTR(武器の攻撃力)が上がる。強敵のときには役立つ

ブラウン・ポーション

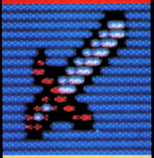

一時的にINT(魔法の攻撃力)が上がる。ルビーの魔法版

ミラー


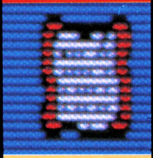
一時的にAGL(敏しょう性)があがる。宝箱がすぐ開く

アイテム LEVEL1

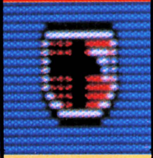
先月号のレベル1のアイテム一覧表なんですが、まだ足りなかったのです。ごめんなさい。じつは今回もひとつ下のレベルへワープすることができるファイヤークリスタルが抜けてます。ごめんなさい。もうしません……?

ショートソード


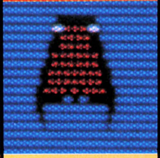
武器! いらなければ、武器屋さんで売ってお金にしよう

ニードル


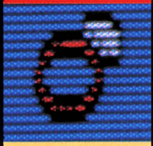
魔法の書。持っている魔法だったら売ってお金にしてしまおう

スモールシールド


拾うものの中には、魔力を秘めた強力なものもあるよ

マントル


一時的に壁を通って自在に移動できる、便利なシロモノ

デーモンズリング


一時的に姿を消すことができる。建物の中でよく役立つ

Crush THE Game

クラッシュ・ザ・ゲーム

世の中はもう春なのに、全国のプログラマーさんたちは、まだ冬眠中!?　みたい。今月紹介できる新作ソフトが少なくなってしまったのだ。しかし、そのかわり1本1本をじーっくりクラッシュしてみたから、目をさらにして読んでくれていいよ。さあ、今月はどんなソフトにチャレンジしようかな?



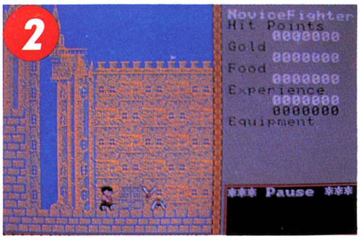
イラスト　富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

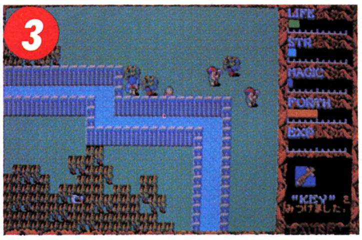
春になったぞー!!ソフトトップ10もうらら気分の新装開店で、1986年度のイチバーンを決めるのだ。もちろん決定権はキミのハガキ!!

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
⬆1位	—	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)	アクション	187	187
⬆2位	—	ザナドゥ (日本ファルコム)	ロールプレイング	185	185
⬆3位	—	ハイドライドII (T&Eソフト)	ロールプレイング	156	156
⬆4位	—	ツインビー (コナミ)	アクション	116	116
⬆5位	—	テグザー (ゲームアーツ・スクウェア)	アクション	105	105
⬆6位	—	ハイドライド (T&Eソフト)	ロールプレイング	104	104
⬆7位	—	ポートピア連続殺人事件 (エニックス)	アドベンチャー	57	57
⬆8位	—	ボンバーマン (ハドソン)	アクション	56	56
⬆9位	—	スターラスター (ナムコ)	アクション	51	51
⬆10位	—	グーニーズ (コナミ)	アクション	46	46


▲接戦のすえ他のソフトをおさえて1位にたったのは、「スーパーマリオブラザーズ」うむっ!



▲おしくも2票差で2位になってしまった「ザナドゥ」How To Winの勢いで来月は1位か?



▲しぶとく3位にくいこんできたのが「ハイドライドII」前作の票がまわってくれば1位も可

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801 E F M U XA)
PC8801シリーズ(PC8801 mkII SR)
PC8001シリーズ(PC8001 mkII SR)
PC6601シリーズ(PC6601 SR)
PC6001シリーズ(PC6001 mkII SR)
FM7シリーズ(FM7 NEW7 77 AV)
X1シリーズ(X1 D C turbo)
MZ1500
MZ2000 2200
MZ2500
SMC777 C
MSX MSX2

今月から新装開店のソフトトップ10。これまでの集計はちゃらにして、気分も新たに1986年度のソフトトップ10を決めてしまうのだ。と、一から出なおしたつもりだったんだけど、あいかわらず1位を走っているのが「スーパーマリオブラザーズ」。2位、3位にあがってきた「ザナドゥ」「ハイドライドII」にその差を縮められてきたけど、ねばり腰で1位の座を守ったのだ。注目したいのは4位の「ツインビー」と10位の「グーニーズ」のコナミ勢。ファミコンファンからの票がのびれば、このふたつでトップ争いする可能性大。「ザナドゥ」「ハイドライドII」のパソコンRPG勢もうかうかしていられないだろう。でもファミコンにしろパソコンにしろ、おもしろいソフトが上位に入っているのは喜ばしいね。トップ10に入っていないメーカーさんがんばって!

 アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

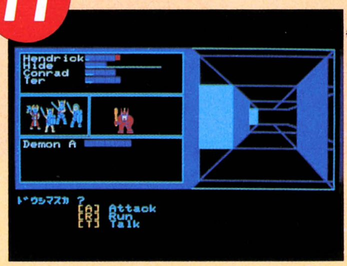
Crush THE Game

10 グーニーズ



10位に入った「グーニーズ」。ファミコン、ＭＳＸでコナミから発売されていて、どちらも絶好調の売れゆき。内容はコンプティークの３月号で詳しく紹介されているから、みんなよーく知っているよね。。えっ隠れキャラの出し方がわかんないって。そう、ファミコン版には隠れキャラが出るんだよね。でもここで教えるわけにはいかないから、どうしてもわからない人は、３月に発売されたコンプティーク特製のファミコン㊘シリーズ「グーニーズ」を買おう。これにぜーんぶ載っているからね。と、本の宣伝をしてしまったのだ。

11 ブラックオニキス



日本のＲＰＧの草分け的な存在である「ブラックオニキス」がしぶとく11位にくいこんでいる。発売されてすでに３年目。根強いファンにささえられての11位にだけに、どこか重みが違うように感じるのだ。これからもこの順位にはさほど変わりはないだろうけど、ファンの熱い思いはピカイチだろう。だからそんなファンのためにもシリーズ第３弾「ムーンストーン」の発売の遅れが気になる。最近聞いたところによると、発売の予定は夏休み前だということなのだが、もう少しなんとかならないのだろうか!?　がんばってほしい。

― ゼルダの伝説



まだトップ20圏外にいるのだけど、次号で初登場１位の快挙をなしとげてしまいそうな可能性のあるのが、この「ゼルダの伝説」。ファミコンディスク第１弾のゲームということで、コンプティークでも注目度No.１のソフトなのだ。内容に関しては前号で詳しくやっているから、みんなわかっているでしょう。また、どうしてもゲームが進まないという人は、これもコンプティークから親切な本が出るから買ってネ！でも、この手のゲームは、とにかく自分で苦しんででも解かなくては、ゲームセンスが磨かれないぞ！

今月の ヒットパレード

ファミコンマニアには発売されたばかりの「ゼルダの伝説」の動きが気になるところ。パソコンも1月2月に発売されたソフトが動き始めたぞ！

ファミコン篇

	キデイランド(梅田店)	博品館(銀座)
1	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
2	グーニーズ	ゼルダの伝説
3	ゼルダの伝説	ポートピア連続殺人事件
4	ソンソン	グーニーズ
5	ポートピア連続殺人事件	ツインビー
6	スペランカー	ソンソン
7	ツインビー	オバケのＱ太郎ワンワンパニック
8	オバケのＱ太郎ワンワンパニック	ボンバーマン
9	ボンバーマン	忍者じゃじゃ丸くん
10	スパルタンＸ	スペランカー

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	グーニーズ	ハイドライドⅡ
2	ザナドゥ	グーニーズ
3	トリトーン	夢幻の心臓Ⅱ
4	ハイドライドⅡ	ハイドライド
5	サッカー	メルヘンヴェールⅠ
6	オホーツクに消ゆ	アルバトロス
7	ブラックオニキス（同率）	将棋名人
8	ハイドライド（同率）	ウイングマン
9	ウイザードリィ	天使たちの午後
10	ワールドゴルフ ロードランナー 地球戦士ライーザ	デゼニワールド

協力店　キデイランド(梅田店)／西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)／ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)／博品館(銀座)(２月発売分)

Ｔ＝カセットテープ　Ｄ＝ディスケット(数字はインチ数)　Ｒ＝ロム・カートリッジ



サバイバルボールの行方はいかに？

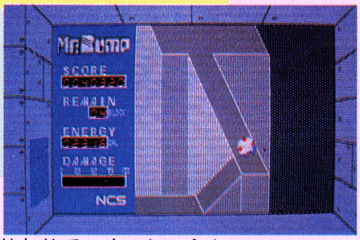
ミスターバンプ

PC8801mkIISR　5D　6800円

NCS　☎03-486-6311

みんなは、ＮＣＳ(日本コンピュータシステム）という会社名を知っているかな？　この「Mr.BUMP」というソフトを作ったソフトハウスだけど、初耳だって？　そんなことはないでしょう。先月のそふとくりーむ新聞でバッチリ紹介しているんだから。で、そのもともと業務用のアプリケーションを作っていた会社のゲームソフト第１弾がいよいよ完成したんだ。あまり耳慣れない会社名かもしれないけど、業務用ソフトの実績が物を言って、技術力はバッチリ。ＳＲのＦＭ音源を利用したＢＧＭもビジネスソフトを専門にやっていた会社とは思えないほどのすぐれもの。こりゃ大々的に紹介するしかないねっ、てわけなんだ。

ゲームストーリーはこうなっている。198Ｘ年、突如起った地殻変動で、はるか異次元のかなたに飛ばされてしまったバンプ君が、サバイバルボールに乗り込み、両側が絶壁となっている急斜面の通路を、元の次元目指してころがりおりていく、というもの。

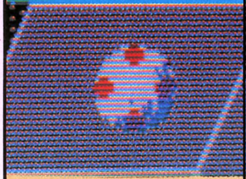


設定はシビアなんだけど、実際ゲームが始まってしまうと、ストーリーはどこかにいってしまうのが、最近のゲームにはありがちなこと。気にしないでディスクをブート。リズミカルなＦＭ音源サウンドにのって、スピーディなデモがはじまったのだ。いやがおうにも、リズムとスピードのあるゲームを予感し、テンキーをさわる指に思わず力が入ってしまった。

しかし、世の中そんなに甘くない。僕の予想は完全に覆えされてしまったのだ。このゲーム、一言でいえば、テンキーで行なう綱渡り。デリケートな指さばきと、強じんな忍耐力が決め手のゲームなのだ。通路のあちこちには怪物がウヨウヨし、いやらしいワナがしかけられ、何の気なしにボールをころがしていると、アッという間に死んでしまうのだ。しかも、その通路は細く曲りくねっているのだ。そして、その通路から落ちようものなら、あっと

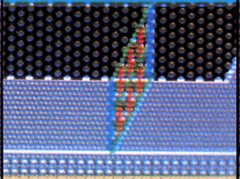
こんなキャラがゴロゴロしている

サバイバルボール



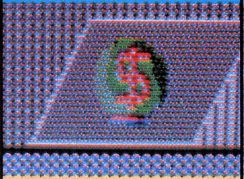
バンプの乗ったボール。慣性が働いてコントロールが難

ネット



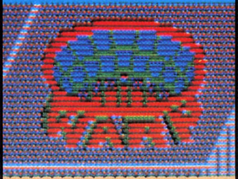
妙なサイクルで上下に動き、出ている時触れるとアウト

ダラー



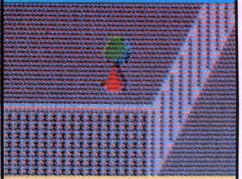
ネットをクリアすると現われる。取ると1000点のボーナス

ワープホール



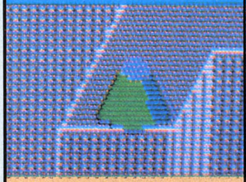
これに入ると、他の場所へワープできる。ゴールへの近道!?

バーン



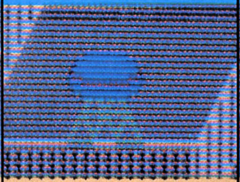
危険な障害物。開いている時触れるとダメージを受ける

バンズー



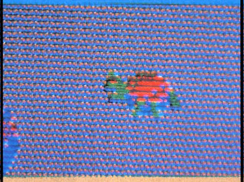
ボールの進行をストップさせる。しかし、ダメージはない

タンク



隠れキャラのひとつ。エネルギーを補給できる

メガタートル



写真の状態の時ダメージをうけ、エネルギーをとられる

ゴールホール



各コースの終わりにある。これにたどりついて１面クリア

ブリッジ



ＮＣＳの文字が出るタイミングを見はからい通過する



いう間に一巻の終わり。ボールには絶えず慣性力がついていて、止まったかに見えても少しずつ動いてしまい、ポーズする機能もないから、1度ゲームがスタートしたら、ゴールするか、死ぬまで、神経の休まるひまもないのだ。

通路にしかけられたワナは数十種類もあり、出てくる場所や受けるダメージはそれぞれ異なる。だから、その対処のしかたは、1度自分でためしてみる必要があるんだ。それぞれ一定のリズムで動いているから、じっくり観察して対処の方法をつかもう。タイム制限はないから、こうすることがゴールへの近道なのだ。

また、通路に出てくるモンスターや障害物も何種類もある。これはワナとちがってダメージを与えるものばかりではない。たとえば、グリーンクリスタルなどは、それを取れば、エネルギーが補給される。役に立つキャラがどれか、しっかり覚えておこう。

さらに隠れキャラや隠れ通路もふんだんにあるものだから、ボールの操作に慣れてきたら探してみよう。

また、キミが操作するサバイバル・ボールは、エネルギーで動いており、テン・キーを押すごとにエネルギーを消費する。(ただし、このボールには、現実と同じように慣性が働いている。だから慣性で動いている時は、エネルギーの消費はない。この慣性で動くボールのコントロールが、このゲームのキモなのだ。)

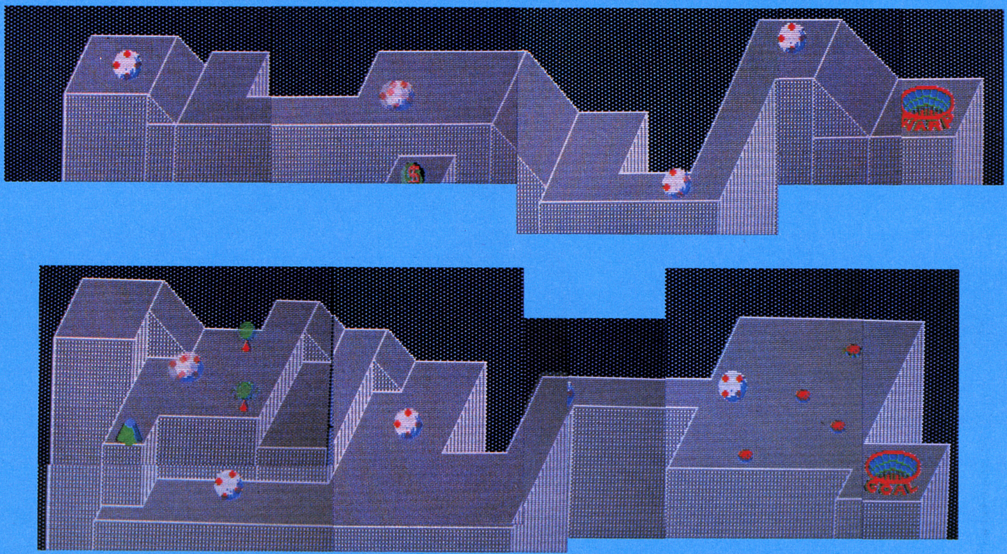
エネルギーは、各コースごとに一定値が与えられ、これがゼロになるとサバイバル・ボールは破壊される。だから、障害物や隠れキャラからエネルギーを補給しておこう。

また、このサバイバル・ボールは、エネルギーだけじゃなく、壁にぶつかったり、高い所から落ちたり、モンスターに触ったりすると、ダメージを受けるのだ。このダメージは各コースごとに0%を初期値とし、これが100%以上となるとサバイバルボールは破壊されてしまうのだ。

と、数々の試練がありゲームは相当難しいのだけど、それでも、その難しさがつまらなさにむすびつかないのは、そこでつかわれている高度なプログラムテクニックのおかげだ。サバイバル・ボールの表面に描かれた点が、ボールの回転によって正確に動く様子は、見ているだけで気持ちがいいのだ。また斜面をころがっていくボールに働いた慣性も、物理的に納得いくようにシミュレートされている。またボールがころがるにつれて画面全体がスクロールしていくんだけど、それもなめらかで美しい。スクロールというのは、プログラマーの力量がはっきりと現われるもの。慣性などをシュミレートして、3D画面を高速スクロールさせたこのゲーム、プログラマーの力量は並ではない。ただ残念なのは、このスクロールを見ようとしてボールを速くころがすと、通路から落っこちてしまうのだ。NCSでは、このテクをいかして、次回作では、高速スクロール・シューティングゲームを作ってみてはいかがだろうか。

あえて欠点を言えば、タイトルなどの表示が長いこと。慣れないうちやゲームの下手な人は、すぐゲームオーバーになってしまい、何度もタイトルを見せられることになるのだから、もう少しなんとかしてほしかった。とはいえ、初めてのゲームとは思えないほど、ゲームセンスはバツグン。次回作に早くも期待するのだ。

これがシーン1の全マップなのだ!!





T&Eの小林さん御推選ソフトが完成！

レイドック

MSX 2　3.5D　6,800円

T&Eソフト　☎052-773-7770

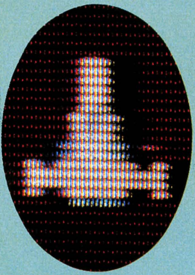
Ｔ＆Ｅソフトには、小林さんというバリバリの営業マンがいる。「Ｔ＆Ｅ動くところに小林あり」と言われるくらいに業界では有名な人で、そのスリムなボディ、甘いマスク、そして人あたりの良い口調を武器に、何人もの女性と——じゃなかった、何社もの雑誌社と仲良くつきあっている。まったく、小林さんにはいつもお世話になりっぱなしで、私としても頭が上がらない。その小林さんが自信をもって、ある意味ではあの「ハイドライドII」以上に全国のＭＳＸ２ユーザーに贈るのが、この「レイドック」だ！

大作といわれるゲームは発売が遅れに遅れることが世の常となっている(?)が、この「レイドック」もご多聞にもれずに半年近く遅れた。「魅せてあげよう、１ドットのエクスタシー」というハデなコピーの広告がパソコン雑誌の誌面をにぎわしたことは、諸君の記憶にも新しいところだろう。よし、それならそのエクスタシーを魅せてもらおうじゃないか、ということで、私もこのゲームにチャレンジしてみた。明菜ちゃんだって、♪時代の〜エクスタシーね、と歌っていることだし……（何の関係もないけど）。

まずディスクをブートしてみると、タイトル画面がド迫力。Ｔ＆Ｅのグラフィックツール「ピクセル２」を使って描いたものなのだそうだが、これぞＭＳＸ２！　という美しさを見せてくれる。タイトル画面で感動させられたゲームというのは、あの「テグザー」以来のことであろうか。このゲームに対するＴ＆Ｅのイレコミようを感じずにはいられない。

そんなことを考えながらも、いよいよゲームに突入。最初は１人プレイだ。ひと目見て感じるのは、やはりグラフィックがズバ抜けて美しいということまるでビデオから直接パソコンの画面に落としたような美しいグラフィックが、まさに１ドットずつスクロールしていくのだ。しかも当然ながら、地上の基地などでは赤いランプ(?)が点滅している。多少スクロールが遅いのが気がかりだが、よくよく考えてみると

単機攻撃用WEAPON

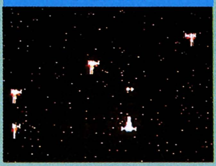


TORA



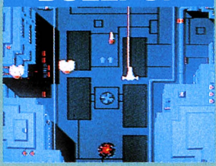
▲強大な破壊力を誇るレーザービーム砲。レベルが上昇するにつれて、ビームの長さが長くなる

TWIN



▲最初から装備されているツインバルカン砲。２連射が可能になっているが、縦合体すれば４連射も可能

BULLPUP

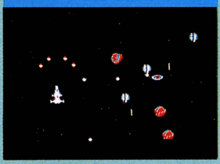


▲地上物を攻撃できる空対地ミサイル砲。射程距離が短いので標的に接近して打たないと当たらない

合体攻撃用WEAPON

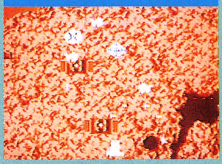


ADEN



▲４方向同時攻撃が可能なマルチバルカン砲。同時にレーザービーム砲を発射することもできる

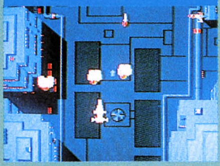
BULLDOG



▲射程距離の長い空対地ミサイル砲。パイロットの１人が弾を誘導することができる

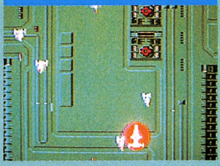


CONDOR



▲自動追尾装置付き空対地ミサイル砲。射程範囲内の目標物に対しては95%以上の命中率を誇る

KILLER



▲敵の攻撃を防ぐ光子シールド。若干のシールドエネルギーを使用し、一定時間たつと消えてしまう

このくらいのスピードが理にかなっているのかもしれない。地表面から少し離れて飛んでいれば、地表はゆっくりとしかスクロールしないし（飛行機に乗ったことがある人ならわかるよね）、宇宙空間を飛んでいる時だって、星がそれほど高速に動いて見えるはずはないからだ。苦しい言い訳だったかもしれないが、いざこのゲームをプレイしてみると、スクロールの遅さというのはほとんど気にならない。むしろ、シーン４ぐらいになると、スクロールが速いのではないかという幻覚をもたされるくらいだ。このへんが、ゲームデザインのうまさと言っていいだろう。

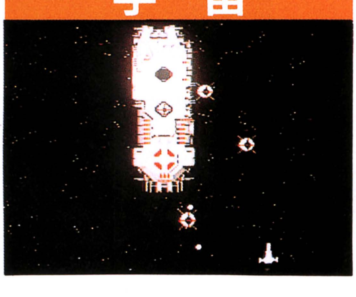
そして、このゲームで最もおもしろいのが、アクションゲームなのにＲＰＧ的な〝レベル〟の概念があるということだ。ある条件を満たすとレベルが上がっていき、それにつれて自機の攻撃力もアップしていく。たとえば、最初は連射だけだったバルカン砲が、レーザービーム砲にかわり、さらには地上を攻撃できるミサイル砲の機能も付加されるといったぐあいにだ。したがって、レベルを早く上げれば、それだけキミの戦いも楽になってくる。もっとも、１度や２度プレイしたくらいでは、レベルを１つか２つ上げるのがやっとだろうから、ひたすら何度もプレイすることが必要となってくる。このへんもＲＰＧによく似ているといっていいだろう。（ちなみに、私は２度プレイしてレベル４がやっとだった。ウ〜ン、むずかしい〜）

続いて編集部の高野氏と２人プレイに挑戦。ビデオゲームの「ツインビー」や「エグゼド・エグゼス」と同じように、２人同時にプレイできるというのはやはりオモシロイ。おたがいに助け合い、敵の基地を破壊した時などは、本当にエクスタシーに達することができる。さらにこのゲームでは、２機が合体することができ、その際に例のレベルに対応して、さまざまなオプション・ウェポンが付属される。４方向同時攻撃バルカン砲、自動追尾装置付き空対地ミサイル砲などなど。オプション・ウェポンの威力は絶大で、まだまだ秘密のウェポンがあるそうだから、それを探すのもひとつの楽しみになるだろう（私と高野氏もおもわず仕事だということを忘れて、ウェポン探しに熱中してしまった）。

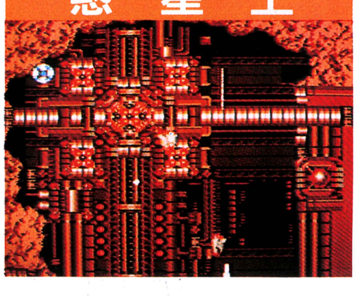
以上、「レイドック」のおもしろさについて書いてきたが、とにかくこのゲームはみなさんに実際にプレイしてみてほしい。100種類以上の敵キャラクター、多数のオプション・ウェポンなど、シューティングゲーム・マニアの人にとってはたまらないはず。おまけに、レベルが60、80、100に達するとＴ＆Ｅでは階級章を発行してくれる。（しかし、こんなにむずかしいゲームでレベル100になる人がいるのだろうか？）ファミコンにおされぎみだったアクション・ゲーム界において、ひさびさにパソコンから生まれた秀作といっていいだろう。早くＰＣやＦＭやＸ１にも移植してくださいよ、小林さん！

（文／山下　章）

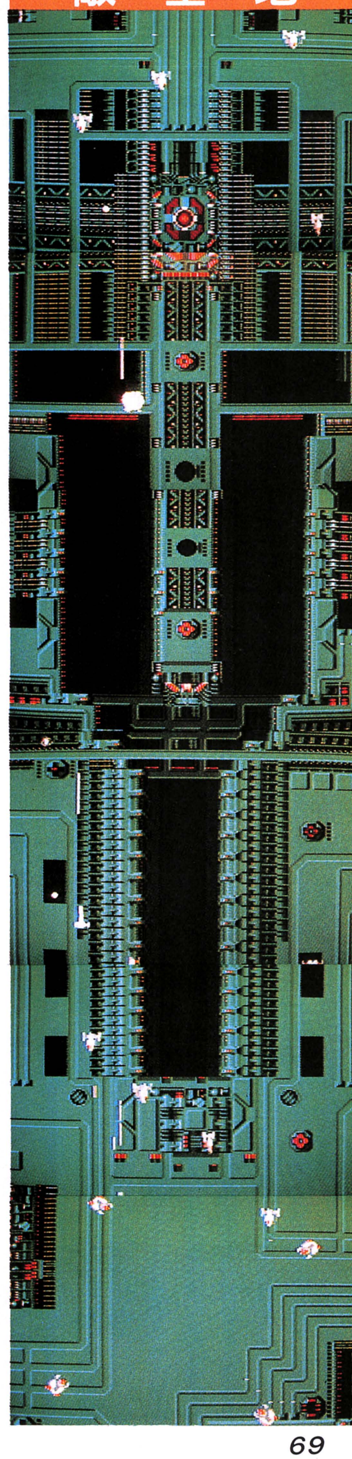
宇宙



惑星上



敵基地





謎の?を、ひたすら撃つべし!

ナイトメア　魔城伝説
MSX　R　4800円
コナミ　☎03-262-9111

「うおーっ!　なんてすごいゲームなんだ!」

ゲームをスタートさせると同時に、おもわずボクは大声をあげてしまった。スピード、スリル、画面の美しさ、音楽、そして、しかけの豊富さ。どれをとっても文句のつけようがない!

コナミの最新作「ナイトメア　魔城伝説」は、RPGの道具だてとシューティングゲームをうまく組み合わせた、とってもエキサイティングなスグレもの。やりだしたら止まらない、スナック菓子そのものの中毒度なのだ。

いちおうおおざっぱなストーリー設定を紹介しておくと、大魔王にさらわれた王女アフロディテを救わんがため、勇敢な青年ポポロンは、奇跡を起こすクリスタルの助けを借りて、魔城へ単身乗りこんでいった……というもの。

けど、こんな話はすぐに忘れちゃうほど、このゲームのアクション度と興奮度は高い。ゼビウスなみに降ってくるモンスターたちを、撃って、撃って、撃ちまくる。それがこのゲームに勝つただひとつの道なのだ。

武器や防具の取りかたは、ファミコンの「ツインビー」そっくり。上から落ちてくる「パワークリスタル」「ウェポンクリスタル」を、何回撃ってから取るかで、どんな武器や防具になるかが決定する。ここらは、「ベル」を取る要領だね。

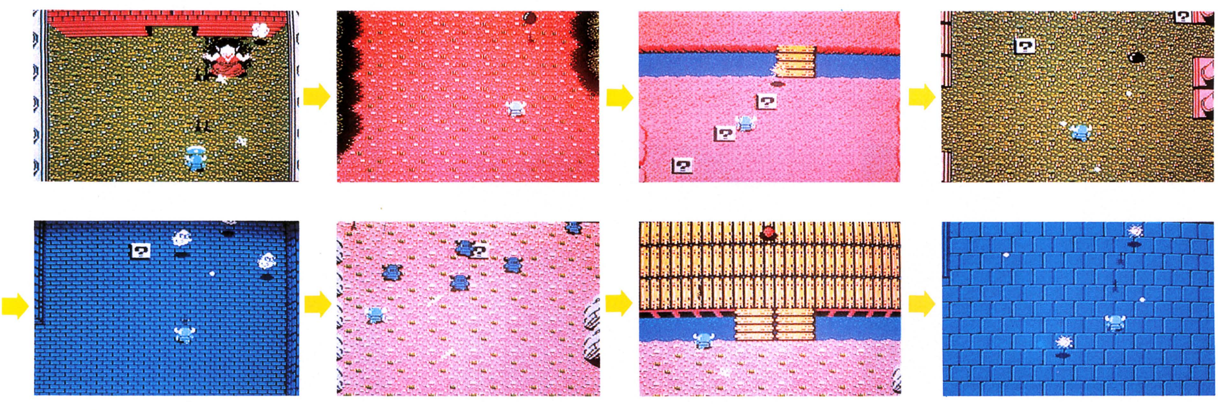
また、地上には?マークであらわされる「ジュエルパワー」のプレートがいくつもある。モンスターを全滅させたり、時間を止めたり、いろいろ不思議な効力を発揮して、マイキャラを助けてくれるんだ。ただし、この?マーク、いつも目に見えるとはかぎらなくて、なんにもないところを撃つと、いきなり出現することもしょっちゅうだ。つまり、隠れジュエルを見つけ出して、位置を覚えることが、先に進むためのだいじなテクニックってワケ。

さて、それぞれの武器や防具の特徴については、左ページを見てもらうとして、ちょっとだけ How To Win しちゃおう。防具については、水色のシールドを絶対にきらさないこと。青のスピードアップは、操作に自信があれば、どんどん取るべし。自分を透明にする白色もなかなか役に立つゾ。

武器は、ファイアーアローを3連発にしておくのがベストだ。なんてったって破壊力が違うし、ねらいがつけやすく速射も効く。

そして、問題のジュエルだけど、左にあげた以外にも様々な働きのものが隠されている。なんと、1面のある場所には、2面、3面へワープできるジ

全部で8面、どこまでクリアできるか?



ュエルがひそんでいるし、もっと先では川に橋をかけるジュエルなんてのまであるのだ……

てな具合いに、このゲームに隠された謎は深い。とにかく面白い。とにかく気持ちよい。ファミコンをうらやましげに見ていたＭＳＸユーザーのみんな、この春は、絶対このゲームっきゃない！　と思いきり断言してしまうのでありました。

■パワークリスタル



パワークリスタルは、おもに身を守るための道具。黒はボーナス1000点、青は１個取るごとにマイキャラのスピードが４段階までアップする。シールドの効果は、敵の攻撃によって使いきるまでつづく。かならず備えていたい。



頭にタテが表示され、正面からの敵の弾を防ぐことができる（30発まで）。

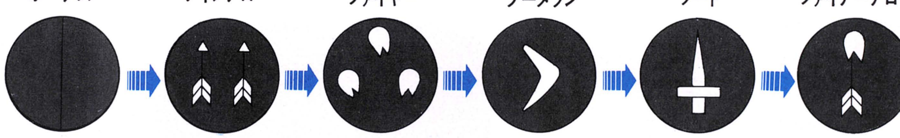


一定時間、自分が透明になり、敵や敵の弾に当たっても平気になる。ジュエル捜しにも便利。



体当たりで敵を倒せるようになる。やはり時間制。ただし、その間武器は使えなくなる。

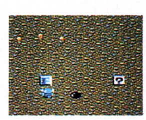
■ウェポンクリスタル



５種類ある武器は、破壊力や飛距離、連射できる数などに、それぞれ特徴がある。また、おなじ武器を２回つづけて取ると、効力がアップする。特定の武器の達人となるもよし、あるいは敵によって持ち代えてもいいだろう。



矢が２本となり、当たりやすいが、破壊力は小さい。２連射から３連射へアップ。



３つの炎を発する。威力は大きく、敵を突き抜けるが、速射はむずかしいのだ。



途中で折り返して、手もとにもどってくる。やはり敵を突き抜けるが、飛距離が短いのが難点。



スピードがあり、３連射可能だが、威力は小さい。１本から２本へアップ。



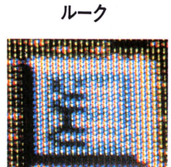
もっとも強力かつ扱いやすい武器。敵を突き抜ける。２連射から３連射へアップ。

■ジュエルパワー



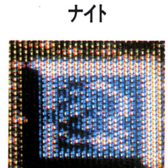
ジュエルをいかにたくさん見つけ出し、有効に使うかが、このゲームのカギ。ここには４種類をのせたが、この他にも、マイキャラをひとり増やす（黄色のキング）、ほかの面へのワープ出口（ＥＸＩＴと表示される）などがある。

ルーク



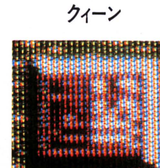
水色。ボーナス得点500をかせげる。こまめに取って、マイキャラを増やすたしにする。

ナイト



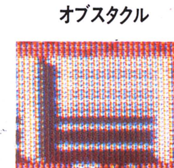
青。画面内の敵を一気に全滅させられる。もちろん、タイミングを計って使うこと。

クィーン



赤。敵の動きをストップする。この間に敵を撃ち落とすもよし、ジュエルを捜すのもいい。

オブスタクル



灰色。たんなる障害物で、役には立たない。柱や川と同じく、画面下ではさまれると死ぬ。

あのモールモールが帰ってきたゾ

ETC

モールモール2

PC8801シリーズ 5D
FM7シリーズ 5D 3.5D
5800円
クロスメディア ☎03-486-9470



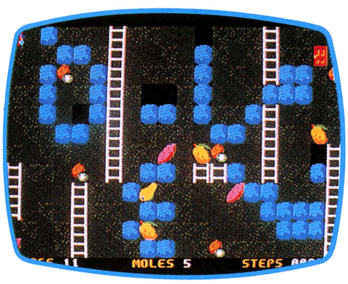
イソガしいリアルタイム系のゲームが多いなかで、シブーいパズルアクションとして、根強い人気を集めていた「モール・モール」に、ついに続編が登場した。

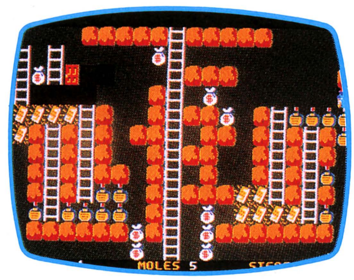
今度発売された「モール・モール2」は、全部で40面。いずれも前作にまけずおとらずの難問奇問ぞろいだが、今回の問題は、すべて一般ファンから送られたものばかりで構成されている。「ロードランナー」もそうだけど、コンストラクション機能付きのゲームは、こういうところがタノシイ。

穴を掘って野菜やフルーツを集めていくゲームのルールや、どの面からでも挑戦できるシステムなどは、すべて以前の「モール・モール」と同じ。だが、「2」では、モグラくんの動いた数を数えてくれる「ステップ表示」が加わった。ステップ数は、クリアした画面の番号といっしょにディスクに登録・画面表示されるので、最短手順を見つける、なんて目標もでてきたってワケ。

元祖モール・モールのときは、３晩徹夜ぐらいで、ほぼすべての面が解けたんだけど、今回ひさしぶりにチャレンジしてみたら、コツなんかほとんど忘れちゃったせいか、けっこうたいへんだった。問題自体もむずかしくなっていて、あと１個なんだけど、どーしても取りかたがわかんないー。えーい、くそ、くそ、くそっ!! てなかんじの面がずらずら並んでいる。むやみやたらに歩きまわっても解けない、意地悪なしかけでいっぱいだ。また、岩や野菜で文字パターンなんかを表現した、楽しい問題もたくさんある。

思考型ゲームに自信のあるキミも、ないキミも、たまには腰をすえて、じっくり頭をしぼってみようゼ!!



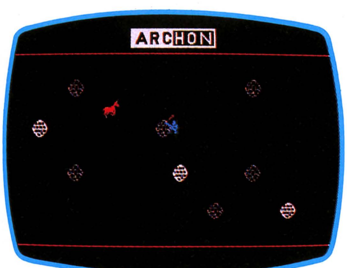


アーコンなゲームが欲しかった！

ETC

アーコン

PC8801シリーズ 5D 7800円
BPS ☎045-431-4529



「スターウォーズ」でＣ３ＰＯとチューバッカがファルコン号の中でやっていたゲームを覚えているだろうか？ そう、あのボードの上で怪獣を動かし、敵と向かい合うと戦いが始まるというゲームだ。ミニチュアがリアルな動きをしてビックリしたものだったけど、ＡＲＣＨＯＮはまさにあのゲームのパソコン版といったところなのだ。

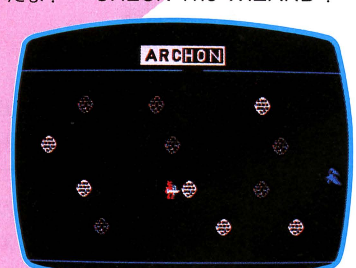
ＡＲＣＨＯＮはチェスをもとにしたゲームだが、ただのチェスだと思ったら大目玉をくらう。駒はウィザード、トロール、ゴブリンとあたかもダンジョン＆ドラゴンズのよう。チェスとは違い、敵の上に止まるだけじゃ敵の駒は取れない。敵の上に止まると画面は一変し、戦闘シーンとなる。しばしチェスから頭をはなし、敵との一騎討ちが始まるのだ。ユニコーンは角から目もくらむほどの光線を放ち、ドラゴンは口から炎を吐いて敵を黒こげにする。おまけにアクションゲームばかりでなく、ロールプレイング的なところもある。なんと呪文(じゅもん)が使えるのだ。ウィザードはテレポートしたり、傷ついた仲間を治してくれる。もちろん戦闘で傷ついた駒は回復に時間がかかり、回復する前に敵の攻撃を受ければすぐやられてしまう。

頭と指先の両方を使うＡＲＣＨＯＮは、ありきたりのアクションゲームをやりあきた人や、ロールプレイングに行きづまった人の息抜きにうってつけのゲームといえる。

また、当然のことながらＶＳコンピュータだけではなく、友だちと対戦することができるのも楽しいところ。

ポーンでキングを取ろうとしているそこのキミ！ キミのことだよ！ キングを素手で倒せる時代は終わったのだよ！ CHECK The WIZARD！





パソコン版おニャン子クラブの登場!?

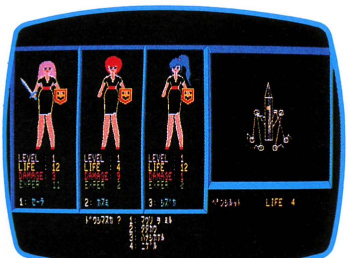
少女戦隊エンジェル

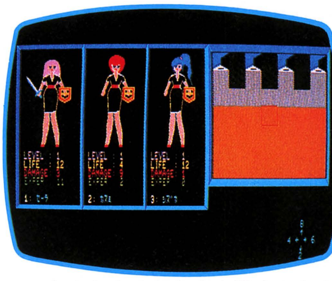
PC8801シリーズ　5D　7800円

ポリシー　☎06-631-2307

最近ダーティペアやフルーティ５が流行っているけど、ついに出ました美少女活劇風ＲＰＧ。それがこの「少女戦隊エンジェル」だ。

時は1998年、彼女らにあたえられた使命は、１年後の最終戦争〝アルマゲドン〟を防ぐことにある。そのためにはセーラー服のお嬢様から〝エンジェル〟に成長しなければならないのだ。

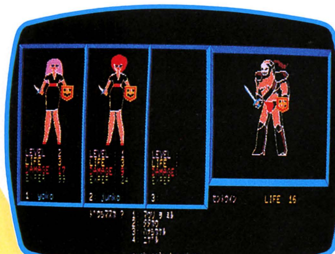




――なんかよくわからん設定やなあ？

ゲーム進行は、あのブラックオニキスなみのシンプル設計。グラフィックの遅さでイライラすることもない。ＲＰＧの基本的な所はしっかりとできている。ただこれだけではちまたにあふれるＲＰＧと変わらないが、このゲームのオモシロイところは出てくる怪物たちが〝ゲラフラワー〟とか〝クラゲンダ〟といった仮面ライダーのノリなのだ。それから注意しなければならないのは、傷を治してくれるお医者さんがいないこと。これを期待していたんだけどねぇ!?

欲をいえば、おニャン子クラブなみに女のコがいっぱいいて、そこから好みの娘を選べるようになっていれば良いと思うのでした。ここに出てくる女の子って、ちょっとつっぱり風で、ボクの好みじゃないんだもんねえ！　とにかくいっぷう変わったＲＰＧで、セーラー服の大好きなキミにはピッタリのはずだね！　ヨーヨーなんかで遊びながらプレイすると、気分が出るかもしれないね。



ちょっぴり大人のＳＦハードボイルドだぞ！

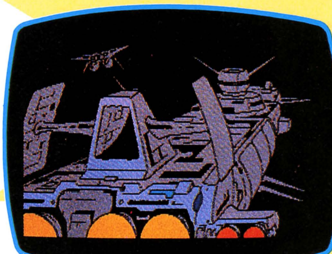
エリカ

PC8801シリーズ｝5D　6800円
FM7シリーズ　　｝T　4800円

JAST　☎03-630-4166

――気がつくと、俺は戦闘機のコクピットにいた。そして、自分の記憶がなくなっているのに気づき、アゼンとなった。自分の記憶の断片を求め、戦闘機の中を探しまわると、１丁の拳銃と１枚のカードが見つかった。カードを戦闘機のコンピュータにかけてみると、「Ｉ・Ｄナンバー615・オルキ」と表示された。どうやらこれが俺の名前らしい。だがこのほかには手がかりになりそうなものはなにもない。俺はあてもないまま戦闘機のコクピットを出た。

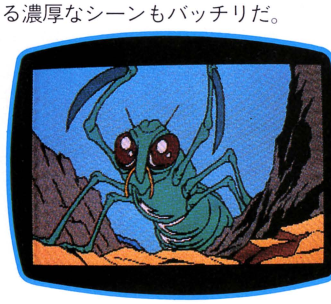




なにかっちゅうとＲＰＧばやりの昨今、とくにガキ向けのイージーなファンタジーばかりが流行している近ごろでは、本当の大人の味わいをかもしだしてくれるＡＶＧがめっきり減った。ＳＦものはコミカルに仕上げたイロモノか、やたらメカニックな機動戦士路線ばっかりだし、お色気ソフトはロリコンばっかり。これじゃあいつまでたってもパソコンは、ガキンコのおもちゃじゃないか！　とお嘆きの数少ない健全なる青年コンプティーク読者のみなさま。ご安心めされい。久々にあなたがたを満足させられるオ・ト・ナのソフトが出ましたぞ。その名も『エリカ』。なんとなく安っぽいスナックの名前みたいなところが、いかにもアブナイひびきをもっていて良いんじゃない!?

ゲーム中、プレイヤーにあたえられた使命は…。ふむ、前述のとおり主人公は記憶喪失になっているので、とりあえずは記憶をとりもどすことだね。そのうちストーリーはスリルとサスペンスに満ちあふれたハードボイルドにころがり出すんだから。そしてポイントとなるのは謎の女『エリカ』。すべての謎のカギはこの女が握っているのだ…。

製作はあの『天使たちの午後』で有名なＪＡＳＴソフトさん。期待に応える濃厚なシーンもバッチリだ。



おひさしぶりですバンパイヤさん！

トランシルバニアII

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ
FM7シリーズ
5D / 3,5D　6800円

スタークラフト　☎03-988-2988

「ねえ、ねえ、『トランシルバニアII』の日本語版が出たの知ってる？」
「もう出たの、はやいなあ。オリジナルのアップルII用の『トランシルバニアII』だって、日本にきたのはつい最近のことだっていうのに、ところでオリジナル版の本当のタイトルを知っているかい？」
「うん、『クリムゾン・クラウン』ていうんでしょ」



「そのとおり。『クリムゾン・クラウン』というのは、ワラキアの国王のあかしとなっている真紅の冠のことなんだ」
「前作の『トランシルバニア』では、邪悪な吸血鬼にさらわれたサブリナ姫を助けだして、吸血鬼を倒すのが目的だったでしょ。今回はどんな話になってるの？」
「あのあと、ワラキアの国は平和な日日が続いていたんだけど、ある時、倒したはずの吸血鬼がよみがえって、王様を殺して真紅の王冠『クリムゾン・クラウン』を奪ってしまったんだ。この王冠には強力な力が秘められていて、吸血鬼に悪用されたらとんでもないことになる。それにエリック王子が王位を継ぐには、この王冠がなくちゃいけない。そこで、エリック王子とサブリナ姫といっしょに真紅の王冠『クリムゾン・クラウン』を取り返し、吸血鬼を今度こそ永遠に葬るのがストーリーさ」
「なぁるほど、そういうストーリーだったんだ。マニュアルをよく読まないでやったからわかんなかったよ〜。でも、画面はものすごくキレイで、そのうえ速いし、文字も大きくて読みやすいし、英語でも日本語でもＯＫだし、やっててものすごくおもしろいわ」
「うん、日本語版の移植も最近はずいぶんとレベルが上がってるよね」





トラッド感覚の指輪探索物語（リング・クエスト）なのだ！

Ring of Zilfin

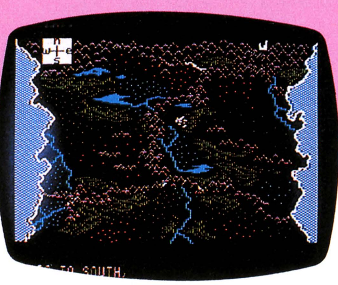
APPLE II

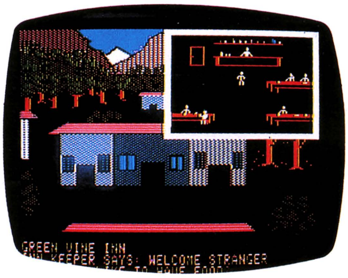
古くはワーグナーの『ニーベルンゲンの指環』から、トールキンの『指輪物語』にいたるまで、ファンタジーと指輪（リング）の間にはいつも切っても切れない不思議な関係が成立しているようだ。魔力を秘めた指輪をめぐって邪悪な意志との闘いを繰りひろげる、というのは一種のパターンとさえなっている。ファンタジーをモチーフにしたものが多いＲＰＧの世界に、その伝統が受け継がれるのも当然のことで、さしずめこの『Ringof Zilfin』などは、伝統を色濃く反映した正統派ＲＰＧといっても過言ではないだろう。



つーわけで、ゲームの紹介。タイトルからもわかるように、この『リング…』は、おおいなる魔力を秘めたジルフィンの指輪を暗黒の王ドラゴスから奪回し、王国に平和をとりもどすことがメイン・テーマだ。王国は４つの地方侯国、デロニア、ベゴニア、スマリアから成り立っており、すでに南の半分は侵略されている。残り半分がやられる前に各地から情報とアイテムを集めきることがまずはポイント。

ゲームの進行方法には、アクションゲームの手法がかなり盛りこまれている。たとえば街から街へ移動する際、画面には平原を歩くキャラの姿が映り、プレイヤーはその疲労度を考えながらスピード調節をする。途中、敵のスパイ鳥や、ゴブリンの団体などにでくわしたら即座に戦闘モード。カーソルキーでキャラを移動し、弓矢、剣などで戦闘を繰り返す。もちろんファンタジーにはおきまりの魔法もわんさかあり、攻撃力、体力などを回復させる薬草の概念も盛りこまれている。正統的（オーソドックス）でありながら、なおかつ斬新なアイデアがいっぱいつまったニューウェイブ・ソフトってとこかな。





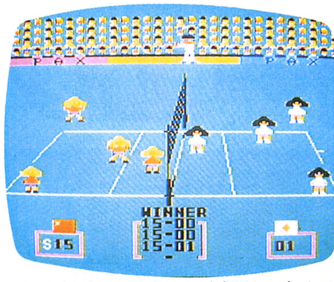
ガンバレ！　ニッポン「サインはV」なんちゃって！

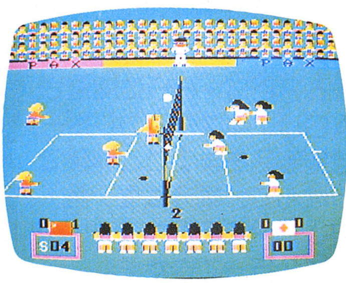
アタックフォー

MSX　R　5500円

パックス・エレクトロニカ　☎03-257-1085

「バレーボール」っていえば、古くは東京オリンピックの時代から、ギャルたちのあこがれの的だった。おねえさま大好き少女の黄色い声と、ふともも に集まるロリコン少年の熱い視線をあびて、女子バレーボールは、いつも「宝塚」的人気をたもってきた。その歴史の古さは、新体操なんかとはくらべものにならないのだ。



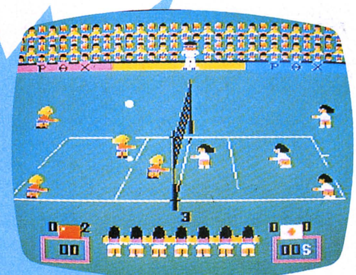


で、スポーツゲーム流行りのなかでいつか出てくるにちがいないと思っていたら、とうとうバレーボールのパソコン版が登場した。

このゲームは４人制バレー。でも、サーブもトスもスパイクも、ちゃんとストレートとクロスに打ち分けられるし、レシーブだってブロックだってＯＫ。なかなかに本格的なのだ。操作も半分オートマチックになってて、とても簡単。ジョイスティックだけでできちゃう。

対戦相手は、「中国」「ソ連」「アメリカ」の３チーム。アメリカはわりとチョロくて、サービスエースがけっこう取れる。ソ連は、クロスにきめてくる強烈なスパイクが脅威。そして、いちばん強い中国になると、レシーブは拾いまくるわ、こっちのアキめがけて鋭いアタックをきめてくるわで、ムチャクチャてごわい。もちろん、人間同士の２人プレイも可能。

グラフィックがちょっとショボイけど、その気になるとけっこうアツクなるゲームなのでした。



キミもお父さんもシングルプレイヤー！

アルバトロス

PC8801mkⅡSRシリーズ　5D　8800円

日本テレネット　☎03-268-1159

春ですね。暖かいですね。ゴルフですね。と、いうわけで、キミのお父さんも日曜ゴルフに出かけ始めるゴルフシーズンの到来だ。そんなお父さんも楽しめちゃうのがこのゲーム「アルバトロス」。

まず、アルバトロス・カントリー・クラブの会員になろう。登録は10名まで可能。１～３名が１パーティとしてゲーム参加ができ、ストロークプレイが楽しめちゃうんだ。18ホール終了ごとの打数の合計を競いあおう（マッチプレーはできないよ）。





画面の表示構成は、バンカーの位置や風向きなどが表示され、コースの全体がわかるマップウィンドウ。ボールを追うスクロールウィンドウ。スコアに関する情報が表示されるスコアテーブル。ボールのインパクト位置とクラブが表示されるショットウィンドウの４つからなっている。

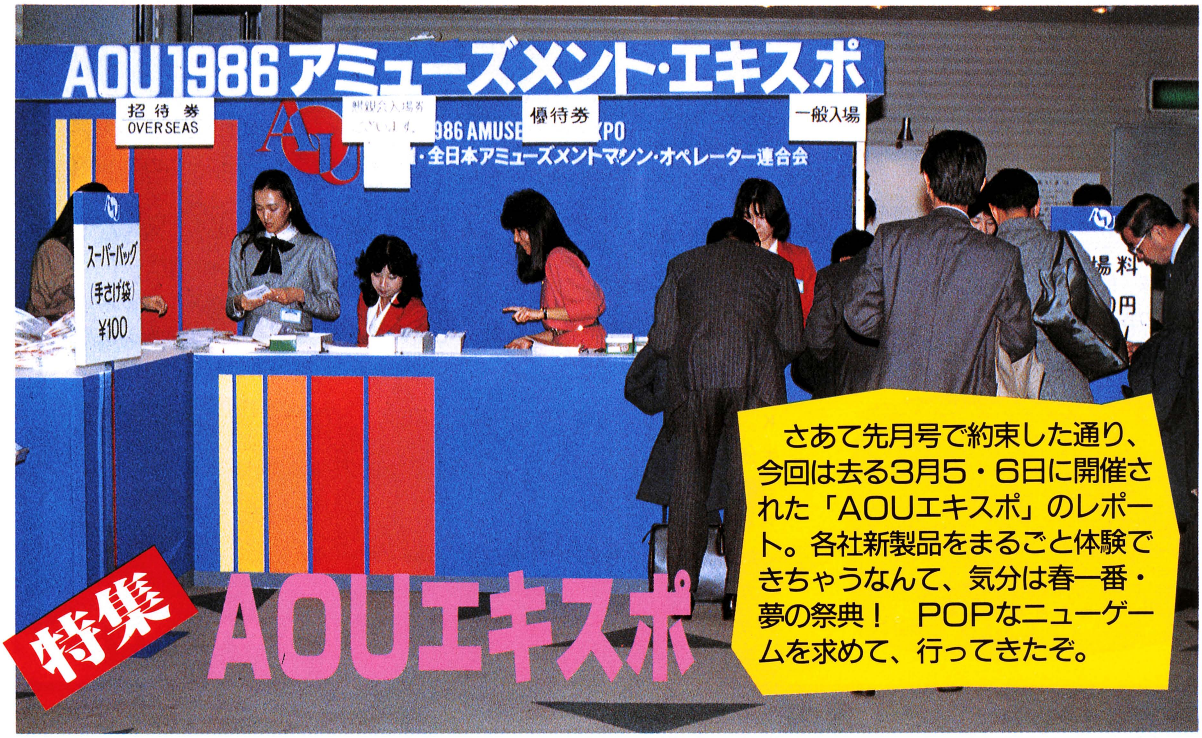
クラブは、ウッドがドライバー、スプーンそれにバッフィ！　アイアンはロングアイアン、ミドルアイアン、ショートアイアン。パターに、サンド・ウェッジ、ピッチング・ウェッジと完全装備。（市販のハーフセット以上！）

ルールは、ゴルフと同じだから、ゴルフにくわしい人にはかなり有利だしおもしろいだろう。お父さんの知恵を借りてキミがプレイするというやりかたもできる。

問題は打点の位置と打球の強さの決めかただ。スペースキーで決めるんだけど、最初のうちは慣れないし、思いどおりにいかないハズ。ただ、打点の調整によって、フック、スライス、トップスピン、バックスピンなどを打ち分けることができるんだから、これは絶対克服しよう。パットは思ったより簡単なようだ。それではレッツ　ショット！



アーケード・エクスプレス



特集 AOUエキスポ

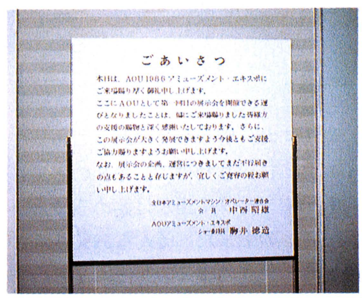
さあて先月号で約束した通り、今回は去る3月5・6日に開催された「AOUエキスポ」のレポート。各社新製品をまるごと体験できちゃうなんて、気分は春一番・夢の祭典！ POPなニューゲームを求めて、行ってきたぞ。

AOUを知らないなんて…

昨年の3月の「NAOエキスポ」に足を向けた人はけっこう多いだろう。そのNAO（日本アミューズメント・オペレーター協会）が解散し、10月に新しくAOU（全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会）が設立された。その加盟社数が、大小すべて合わせて1200！ 遊びにたずさわるメーカーは、こんなにも多かったのだ。

今回開催されたAOUエキスポの本来の意味は、各メーカーが製品を業者（ゲームセンター・遊園地など）の人に紹介をする、いわばお広め会。日本の技術を見にわざわざ海外から来られるお客さんも、けっこうな数に上る。

最近はゲームマニアの活動が活発で、キワメ小僧たちの行動力に、オジサンたちはタジタジ!?



で、今回のエキスポは……



今年初開催のAOUエキスポは、昨年のNAOエキスポと同じく、新宿西口のNSビル地下1階イベントホールにて行なわれた。

今回の出展メーカー数は37。大手ビデオゲームメーカーの他メダル、エレメカ、カラオケ、コンパネやスイッチ、遊園施設、両替機、そしてこれらに関係する出版・通信社と、実にいろいろな分野の娯楽会社が集まっている。

AMショーは紹待券がなければ入場できないが、このエキスポは入場料を払えば、一般のお客さんでも入ることができる。料金は1000円と高いように思えるが、払ってしまえばあとは何をいくらプレイしてもいいと思えば、こんな割安なことはない。

それがお目当てで来る人も多数！

各メーカー出展新製品

アイレム

3Ｄ感覚のゲームが話題を呼んでいる今日この頃、アイレムも負けじと、「バトルバード」を発表。

画像偏光方式（ちょっと難しいかな？）による立体映像システムの採用で、迫力は満点。エキサイトさせてくれるスペースゲームだ。

この他、お父さんの喜びそうなゴルフシステム「Dr.スイング」なんてのもあった。

占いマシーンが目につかなかったのが、筆者は個人的に残念!?

バトルバード



▲立体映像グラフィックが見もの。ギャラリーの気になる人でも大丈夫!?

データイースト

ここん所パッとした製品にお目にかかっていないＤＥＣＯ。しかし今回の「ダーウィン4078」で盛り上がりを見せてくれそうな気配だ。

自機を「進化」させて、敵機を破壊させていくという、バイオ感覚(!)のシューティングゲーム。進化、突然変異、逆進化などといった、ちょっと奇妙な言葉が新しい。

このほか、すでに発表されているが、「強行突破」というすごいタイトルの製品も目についた。

カプコン

昨年からファミコン方面にも進出してきたカプコンからは、「闘いの挽歌」が出品された。

演歌的タイトルだが、中身は騎士道じたてのアクションゲーム。「魔界村の画面でプレイするスパルタンＸ」というのが第一印象だったが、けっこう一般受けするかな？

今回のカプコンのブースはこの製品一色で、今一つ盛り上がりに欠けていた感じ。せめてガンスモークくらいでも置いといてほしかったな…。

闘いの挽歌



▲世紀末というか、時代が交錯しているような感覚。音声のエコー処理がツワモノ。

ダーウィン4078



▲今までのシューティングゲームに比べると、何かが新しい。プレイして確かめよう。

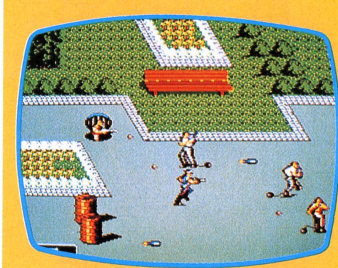
コナミ

ここ数年の間にのし上がってきたコナミ。今回は、「マンハッタン24分署」と、「大列車強盗」が出品された。

画面の感じはどちらも「グリーンベレー」を思わせるようなもので、いずれもゲーム内容はけっこう過激そう。最近流行のアクションゲームと、シューティングゲームの要素をミックスしたものだ。

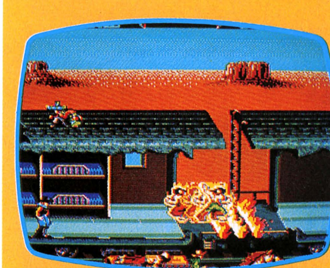
それにしても最近のコナミは、わりとシリアスムードのゲームが多いって感じだね。

マンハッタン24分署



▲マンハッタン24分署まちがっても市民を撃つのがシュミだ、とかいうふうにならないように。

大列車強盗



▲大列車強盗西部劇のムードたっぷり。いずれもグラフィックと音声合成の精密さが光る。

日本物産

ニチブツといえば、「○○ギャル」の麻雀シリーズもさることながら、「テラクレスタ」のヒットが新しい。そのニチブツの新作は、「マイティガイ」。

ま上から見た感じの画面で、主人公の持つサイコガンはレーザーやキャノン砲という過激さだ。極めつけは、敵の親玉の名前がなんと「ゼルダ」。ただしどこかのファミコンゲームとは、全く関係ございません。あしからず。広い年齢層へのアピールをはかる、ニチブツの動きに注目！



▲「ゼルダを目指せ！」別にこの人、リンクのおやじさんではありません。えっ、くどい？

テクモ

かつてのテーカンが今年の１月に、「テクモ」と社名を変えたことはもうご存知の通り。知らなかったキミは、井戸水でもかぶってザンゲしなさい。

皆さんおそろいの黄色のジャンパーがまぶしかったテクモからは、今一番ＨＯＴな「ワールドカップ」、そして前代未聞のスケールで放つ自信作「ソロモンの鍵」。本誌でも近日紹介できるだろう。

「ボンジャック」が出ていたのは、ファミコン版に移植されるからだろうか。



▲これはアドベンチャー・ファン、ナゾ解き大好きの人には絶対オススメ！　ハマリ度120％

SNK

「ＡＳＯ」が大ヒットしたＳＮＫこと新日本企画の次なる製品は、その名も「怒・ＩＫＡＲＩ」。

見かけは「２人同時プレイのできるフロントライン」だが、「俺が生き残るためなら相棒でも倒す！」という、すごいコピーがついていてむしろ「ランボー」（映画です。ゲームじゃない）に近い雰囲気だ。友達どうしで、みにくい争いをするのもタマにはいい!?

このほか、最強ランクのＡＳＯにスカなマニアがハマっていたみたい……。



※実際のゲーム画面はタテです。

▲仲のいい２人で存分にプレイして、そのあと思いっきり「怒」もんでケンカ……すんなよ！

タイトー

タイトーの主役といえば、やっぱり「スクランブル・フォーメーション」しかない！

とにかく地上絵がすごい。国会議事堂、武道館、高層ビル街、果ては後楽園球場と、首都東京を絶景かなと見せつけてくれるのだ。ゲームもバラエティに富んだ内容で、なかなか楽しい。

この他、臨場感あふれる〝禁断のギャンブル野球〟「インスピレーションベースボール」をはじめ、ほか数種の製品が展示されていた。



▲アメリカ大リーグの実況中継そのもの！　キミの予想はホームラン？　それとも三振……？



▲これは赤坂見附。画面写真を撮りまくって、絵ハガキにでもしたいよね





ナムコ

ナムコの春の新作は、「ホッピングマッピー」。そう、あのマッピーが、帰ってきたんだ！

こんどの新兵器はホッピング。野原をピョンピョン、ニャームコたちと追いかけっこ。品物さがしてあっちこっち、ビックリ箱にもご注目だ。

ちなみにこのゲームのＢＧＭ、知る人ぞ知る「The Return of V.G.M.」のＢ―３番とおんなじ曲だったりする。

Spring（春）。マッピーもニャームコも、うかれて跳ねてます！



▲アイドル再び！　やっぱり帰ってきてくれたのか。そうかそうか…。うっうっ（泣）



▲画面のフンイキはほのぼのムード。ＢＧＭも名曲だよ。耳をすまして聞いてみよう

セガ

いま、いちばんノリまくっているのが、何と言ってもセガではないだろうか。

セガのブースで目についたのが、和製ガントレット（？）といった感じのシューティングゲーム（テディーボーイ的要素も）「カルテット」、そして、奇想転外なこれまたシューティングゲーム「ファンタジーゾーン」。

特に「Ｆ．ゾーン」は色の使い方がパステルタッチで、この春の売れセンまちがいなし！



▲こちらもほのぼのムードのシューティングゲーム。パーツは＄をためて買うシステムだ



▲戦うときは４人共同、だけど出口にゃオレが一番のり！　友だち集めてやりたいね

ジャレコ

ジャレコのブースでまず目に入ってきたのが、ズラリ並んだシルバーのマシン。ハイテックなデザインで、とてもカッコよかったのだ。これで「アーガス」がプレイできたんだから、もう涙もんの感動！

新作としては、かわいい天使が主人公のシューティングゲーム「マイティエンジェル」が出ていた。

しかし、ＶＳシステムに「じゃじゃ丸くん」が入っていたのは、筆者はどうも……。うーむ。



取材後記

ライターの私、「じっくり吟味してくるぞ！」と勇んで２日とも行って来たんだけど、お昼過ぎですでに人がギッシリ。実際疲れに行ったようなもんだった。台があかない！

それにしてもまあ、朝も早よから、オジサンたちを圧倒するゲームマニアの山！　山!!　山!!!　「♪オレはこの日を待っていたあ～」とばかりに、はるばる新幹線でン時間とか、海を渡って来たんだぜ、とかいう人が意外な多さ。３時過ぎにはモロに学生の波で、ほとんど遭難しそうになってしまったのであった。

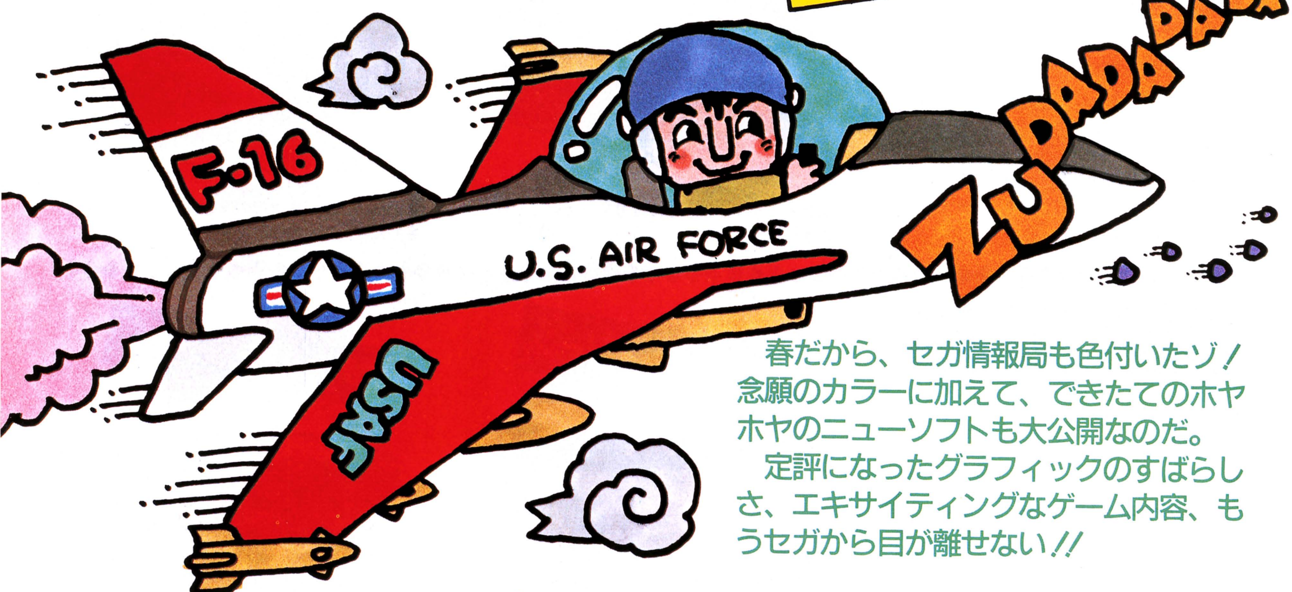
ところでひとつ怒りたい。なぜ午前中から、どう見ても小中・高校生にしか見えない連中がいるのだ!?「おのれら学校はどないしてん!!」と、私はキバをむいてしまったぞ。マジメで勤勉（でもってスケベ!?）な本誌読者があの中にいなかったことを、おにーさんは信じてる。

ショーの帰りにゲーセンに寄ると、置いてあるゲームがみんな古く見えてしまう。気が早いかな…？〔た〕



SEGAニュース

セガ情報局



春だから、セガ情報局も色付いたゾ！念願のカラーに加えて、できたてのホヤホヤのニューソフトも大公開なのだ。
定評になったグラフィックのすばらしさ、エキサイティングなゲーム内容、もうセガから目が離せない!!

F16ファイティングファルコン

とっても"その筋"のこの一枚。思わず本気になりかけたりして……

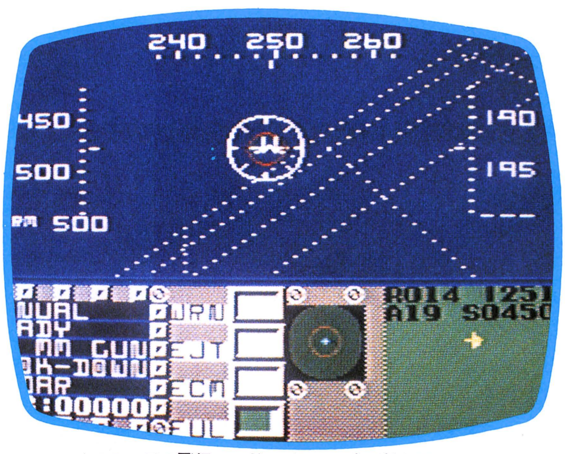
実機でのフライトも戦闘も忠実に再現してしまったこのF−16がセガにも移植された。実際にシューティングよりシミュレーションに重点が置かれているので、とにかく撃ちまくりたい人にはちょっと淋しい画面かも知れないね。それに1コマ進めるのに何十分も使える様なシミュレーションでもないからやっぱり本物指向のマニア向けかな？(でも本気でやってほしくないヨ。)

プレイする前に注意しておきたいのは、F−16を完全に操作するにはキーボードのSK−1100が必要ということだ。ジョイパット2個だと、レーダーモード切り替え、セミオート飛行、姿勢制御の設定はできないのだ。もちろん無くても十分に楽しめるけどね。それに2人でプレイするときにはマークⅢ、カード、キーボードが2組と専用ケードルが必要になってしまうのだ。

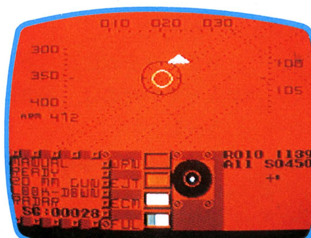
それではフライトに移ろう。

最初はオートパイロットで敵を追尾して、敵が照準の中に入ったら撃ってみよう。追尾ミサイルでも当らないことがあるね。これは敵のECM（かく乱装置）によるものだ。それではバルカン砲を撃ってみてくれ。

「カンカン」って音がすれば敵に当っているんだ。9発も当たればゆっくりと墜落していくだろう。では敵から撃たれた時はどうするか？　これは「ブレーク」と言う急旋回で逃げたい。うまくすれば追尾ミサイルを自爆させることができるのだ。ただしその場で一回転しない様に気をつけてくれ。最後にF−16のECMとオートパイロットを過信してはいけません。



▲マニュアル飛行モード・バルカン砲が敵を捉えた!!



▲被弾！　もはやコントロール不可能だ！脱出か死か、残された道は二つに一つ。

イラスト／相村嘉一

ニューソフト情報

キミは"お化け屋敷"から無事戻れるか？
ゴーストハウス

古びた西洋館にあるという世界の五大貴石（ダイヤモンド・エメラルド・ルビー・サファイア・オパール）を求めて入り込んだ少年を待ち受けたのはなんとドラキュラ一味だった！　貴石を手に入れ、ドラキュラをやっつけるのはキミだ！

というわけで〝お化け屋敷〟での戦いに入るのだけど、その前に今回は特別に試作品を借してもらったので、発売される物とは少し違う可能性もあることを断わっておくヨ。

キミが使えるのはジャンプとパンチだけ、あとは隠れフューチャーを自分で探さなければならないのだ。今のところは剣、電燈、カギ、抜け道の４つしか発見していないが、他にもあるかも知れないね。なにしろこれだけではとても歯が立たないんだ。でも貴石はドラキュラが持ってるし……

全部で99ラウンドのこの屋敷をキミは無事に脱出できるかな？

四月末の発売予定だからまだ少し先だけど、キミの必勝法を見つけて情報局まで送ってくれ。



▲右にいるのがドラキュラだ。この状態でないと攻撃できない。でも体力のない今は逃げの一手かな？


▲上にも下にもドラキュラの手下が！　キミなら上に逃げる？　それとも下をやっつける？

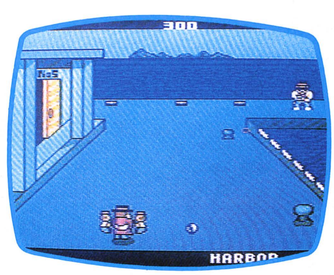

▲電燈をつけたら敵の動きが止まったゾ！　このスキにパンチの雨を降らせてやれ！

ならず者のギャングから街を救うのだ！
マシンガンジョー

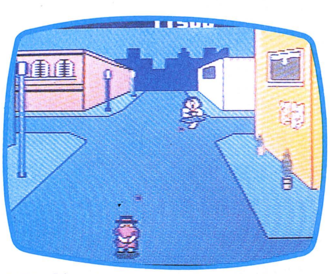
これもやっぱり特別公開のニューソフトだ。アドベンチャーゲーム並のグラフィックスの美しさとセガのセンスを楽しめるゾ！

時は1920年代、街はならず者のギャングに支配されていた。そこでキミが１人その悪党に立ち向かうことになったのだ。シーンは、港・下町・酒場・墓場・真夜中・フェアリーランドの６シーンあるのだけれど、どうもどこかで見た様な背景だと思うのは考えすぎかな？　意図的だと思うんだけど……

そしてきわめつけは、機関銃を撃ってくるセーラー服の女の子だ。セガの隠れキャラクタは変なのが多くて楽しいのだけど、これには笑ってしまった。その他にも豚が置いていくクリスタルももしかすると真珠じゃないのかなァとか思えたりして、きっと楽しみながらこのゲームを作ったんだろうな。それではプレイしてみよう。キミが動けるのは左右だけで、弾丸は後方の３方向を除いた５方向に撃てるんだ。頭のいいキミは敵との位置によっては、弾が当たらない場所があることに気付くだろう。そんなときにはジャンプして敵の攻撃をかわしながら移動しよう。クリスタルも使い方によっては武器になるゾ！　今からワクワクしながら四月末の発売日を待っていてくれ。

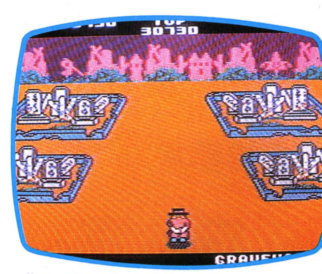


▲やっつけた敵が小さくなってくっついてきた。右に落ちてるクリスタルを使ってみよう！


▲下町の隠れキャラ。セーラー服と○×なんて撃っていいやら、悪いやら、困ちゃうな!?



▲酒場にて。ビリヤード台のうしろや壁ぎわ、カウンターの中からの攻撃に気をつけよう。



▲墓場で撃ち合いなんかしてもいいのかな？お化さん、ゴメンナサイの一幕なのだ。

コンプティーク杯争奪

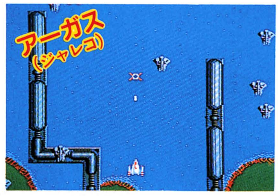
5月3日開催

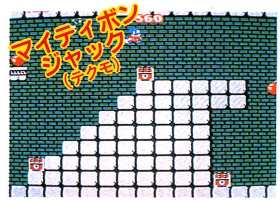
キデイランド ファミコンゲーム大会

いよいよ5月3日にコンプティーク杯をめぐって、キデイランドファミコンゲーム大会が開かれるのだ。全国18店、みんなテクニックをみがき、どんどん応募してくれ!

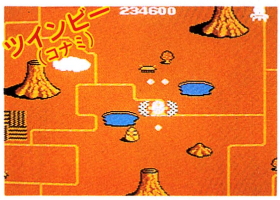
この中からどれで競(きそ)うか!?

ゲーム大会はこの中からどれか2本で、予選、決勝戦を競います。どれになるかは4月26日までナイショ! 4月26日には各店で発表するので、それまでどれに決まってもいいように、腕をみがいてくれ。













●日時

昭和61年5月3日(松戸店のみ5月4日)、午後2時より5時まで。

●会場

下の表にでているキデイランド店。

●競技内容

上の6つのゲームの中のひとつで、予選大会を行ないます。その結果、スコアの高い順に上位5人が決勝大会に進出し、またべつのゲームでハイスコアを競います。

●賞品

〈コンプティーク賞〉 1名―ほしいファミコンソフト2本とコンプティークオリジナルTシャツとスヌーピーの英和辞典

〈キデイランド賞〉 1名―ほしいファミコンソフト2本とスヌーピーの英和辞典

〈3位〉 1名―ほしいファミコンソフト1本とスヌーピーの英和辞典

〈4位〉 1名―ほしいファミコンソフト1本と副賞

〈5位〉 1名―ほしいファミコンソフト1本

〈参加賞〉参加者全員―テクモのオリジナルTシャツ、タイトーのファミコイン、コナミのバッチなど、うれしいグッズをもれなくプレゼント。

●応募資格

小・中学生にかぎります。

●応募方法

下の表の中で、キミが参加したい店に直接行って、お店の人に聞いて応募するか、ハガキにキミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、参加したい店の「キデイランド・ファミコンゲーム大会」係まで送るかして下さい。なお、しめきりは4月25日です。

応募者多数の場合は、抽選で決めさせていただき、4月26日に各店で発表します。ただし、参加者には電話連絡もします。

●主催

コンプティーク編集部・キデイランド

●協賛

コナミ㈱、㈱ジャレコ、㈱タイトー、テクモ㈱、デービーソフト㈱、㈱河田

うれしい副賞



宇治大久保店	ニチイショッピングデパート4F	〒611 宇治市大久保町井ノ尻45-1	30名
北千住店	ターミナルビルウィズ6F	〒120 東京都足立区千住旭町42	30名
大阪梅田店	阪急三番街北館B1F	〒530 大阪市北区芝田1-1-3	50名
枚方店	イズミヤショッピングセンター1F	〒573 枚方市禁野本町1-871	30名
名古屋店	メルサ6F	〒450 名古屋市中村名駅1-2-4	30名
静岡店	パルシェ5F	〒420 静岡市黒金町49	50名
横浜西口店	横浜ビブレ21 1F	〒220 横浜市西区南幸2-15-13	30名
港南台店	ダイエー港南台店2F	〒233 横浜市港南区港南台3-1-2	30名
中央林間店	中央林間とうきゅう3F	〒242 大和市中央林間4-12-1	30名
向ヶ丘店	ダイエー向ヶ丘店3F	〒214 川崎市多摩区登戸2781	30名
立川店	WILL立川6F	〒190 立川市曙町2-1-1	30名
赤羽店	ダイエー赤羽店2F	〒115 東京都北区赤羽2-3-17	30名
松戸店	ポポロショッピングセンター5F	〒271 松戸市松戸向山1149-1	30名
取手店	取手とうきゅう6F	〒302 取手市新町1-9-1	30名
いわき店	大黒屋デパート4F	〒970 いわき市平字中町15	50名
千葉店	千葉駅ビルペリエ3F	〒260 千葉市新千葉1-1-1	30名
熊谷店	ニットモール3F	〒360 熊谷市銀座2-123-1	30名
足利店	キンカ堂足利店5F	〒326 足利市永楽町8-2	30名

注:賞品のソフトは各店にある中から選びます。

IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク

桜の花びらヒラヒラ、ポカポカのシーズン。みんな元気でやってる？ さて、今月はフレッシュ&キラキラっとこの春デビューの女の子、水谷麻里ちゃんの大特集!! お友だち感覚で楽しく読んでネ♥



水谷麻里

3月21日、「21世紀まで愛して」でデビューした麻里ちゃん。ちょっぴり不思議な魅力をもった女の子だよ！ そんな麻里ちゃんのすべてをド〜ンと紹介!!

Part-1 誕生から今日までの完全ヒストリー

㊙アルバム大公開

HIMITSU・HIMITSU HIMITSU HIMITSU ㊙密

幼稚園に行ってたころの私って、暗い子だったんだ……。


⬆恥ずかし～!! 生後8ヵ月の私です。目がクリクリっとしていて、カワイイ赤ちゃんだったんだ。

私の誕生日は、昭和46年7月18日。近くに木曽川が流れる、名古屋市の西にある町、愛知県津島市内の病院で生まれました。

生まれたときの身長は47cm、体重は2,800gです。両親に聞くと、私ってちょっと小さめだけど、元気な赤ちゃんだったんだって。

このころのことって、ほとんど覚えてないなぁ。ただ、下の写真を見ると、3つ年上のお兄ちゃんによく暴力をふるわれていた(!?)ことを覚えてるよ。私のお菓子を横取りしたり、せこいお兄ちゃんなんだから、ホントに……。

でもね、いいところもあるんだ。この前、ひさしぶりに家に帰ったときに、私に1,000円もくれたんだから！「バイトの給料が入ったからさ」だって。やっぱり、お兄ちゃんだなぁ。


⬆おサルみたいなお兄ちゃん。アッカンベー。

もう少し大きくなって、2～3歳のころになると記憶もハッキリしてくるかな。あのね、今はもう家が建っちゃったんだけど、私の家の隣って昔はあき地だったんだよね。そこに鉄棒やブランコがあって、私っていっつもそこで遊んでいたの。おかげで、鉄棒は大の得意だよぉン。今はできるかどうかわからないけど、ちょっと前までは、足かけ逆上りでもなんでも、ほとんどできたんだもん。スゴイでしょ！(笑)


⬆2歳のときに動物園で。お人形さんみたい。

4歳になると、私は双葉幼稚園に入園しました。でもね、このころの私って暗かったんだよ。だって幼稚園ってつまんなかったんだもん。毎朝、「行きたくな～い！」って言いながら、おじいちゃんに手を引かれて、迎えに来る幼稚園のバスまで連れられて行ってたの。休み時間も、みんなとあんまり遊ばないで、ポツンと鉄棒してたり、キティちゃんの絵を描いてたり……


⬆いっつも、空き地で遊んでたころです。

そんな幼稚園時代だったけど、小学校に入ると、だんだん明るい子になったみたい。〝転がしドッチボール〟が学校ではやっていて、みんなと夢中になって遊んだり、そうだ！ 3年生のときには、全校生徒の前でクラスの代表

⬇左はしが私。幼稚園で〝藤娘〟を踊ったの。





小学1年の運動会のときの記念写真(左はし)。かけっこは6人中、4等ぐらいだったよ。

として作文も読んだっけ。えーと、
題は〝動物〟。「私は今まで、いろ
んな動物を飼いました。おじいちゃ
んはウグイスを飼っていたし、私は
ハムスターを飼ったり。おばあちゃ
んの家には、チャイムという猫がい



このころは髪を長くしていたの。

ました〜」って、そんな内容だった
かな。へへ、今思い出すとヘンなの。
小学校時代のいちばんの思い出っ
ていったら、たしか伊豆だったと思う
けど、キャンプに行ったことかなァ。
夜、キモだめし大会があって、「出たぁ
〜〜!!」とか騒いでいたら、うしろか
ら歩いて来た人が、「そんなに楽しく
ないよ」って言うの。だから、「あっ、
ゴメンなさ〜い」なんてね。それに
みんなでカレーライスを作ったのも
楽しかったな。私は野菜係。
うん、とってもおいしかった
よ！ ほかにも、小牧空港
や鈴鹿サーキットへの

遠足もサイコーだった。だから卒業式
は泣いちゃった。私って泣きべそなの。
そして、いよいよ中学生。今も大親
友なんだけど、サキちゃん（山田佐紀
子さん）とお友だちになりました。ふ
たりで長島温泉に遊びに行ったときは
すっごく楽しかった。また行きたいな。
そうそう！ 私って、剣道部に入っ
てたんだよ。冬の朝練はキツかったぁ。
冷た〜い板張りの道場をはだしで走る
の。足の皮がめくれるほど、すごい練
習はしなかったけど、でもけっこうま
じめにやっていたからね……。へへ、
だけどね、あんまり強くはなかったよ。

だれでも参加できる、全員参加みたい
な市内の新人戦の大会に出場して、1
回戦で負けちゃったもん(笑)。それに
しても臭かったなあ、あの部屋。面の
革の部分が汗を吸ってスゴイにおいに
なるの。よくやってたと思っちゃう！
〝'86ミス・ヘアコロン〟のオーディシ
ョンを受けたのは去年、中2の2学期
のとき。いとこが知らないうちに私の
書類を作って応募しちゃって、名古屋
地区の代表に決まったときは驚いたな。

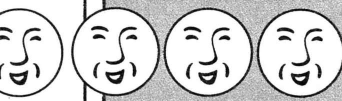


大好きなサキちゃんといっしょにパチリ！

それが今度は全国大会でも優勝したと
きは、ホントに信じられなかった！
だから涙も出なかったもん。デビュー
した今でも、夢だと思う
ときがあるんだよ。



Part-2 麻里ちゃんのことならなんでもわかる



な〜るほど The 大事典

♥ジャン、ジャ、ジャ〜ン！ 角川書店発行『麻里ちゃん大事典』が登場しました。麻里ちゃんのことでわからないことがあったら、ソク、ひもとこうね。一家に１冊常備すべし!?

MARI

ア

【アウトドア派】 麻里ちゃんは活発な女の子。だからせまいスタジオより野外のオープン撮影を好んでいる。

【歌】 自分の歌をレコードで聴いて最初に思ったことは「今度はもうちょっとうまくやりたい」だって！

【オーディション】 昭和60年10月26日「'86ミス・ヘアコロンイメージガール決選大会」、エントリー番号は10。オーディションへの挑戦は初めてだった。

カ

【「カァ〜」】「ヘアコロン」決選大会でカラスのモノマネを。麻里ちゃんの「カァ〜」というユーモラスな声が会場を爆笑のウズに。これで優勝を決める!?

【キャッチ・フレーズ】 「なんかいいね」がデビューのキャッチ・フレーズ。「ビクターの人が考えてくれました」

【キャンペーン】 どの会場も大盛りあがり大会。とくに地元の名古屋では２回にわけて行なった。「たくさん来てくれてうれしかったです。それにキャンペーンで歌っているときは気持ちいいですね！」

【くつ】 くつが大好きで、15足くらいもっている。「それで、ゲタ箱には入りきれないので、ダンボール箱に入れてま〜す！」

【剣道部】 「冬の朝の寒ゲイコはつらかったです。ハダシでやるんですよォ」津島市の市の新人戦に出場するが、あえなく敗退の憂き目に。

【転がしドッヂボール】 麻里ちゃんが小学生のころ津島市方面で流行。

サ



【サキちゃんのカセットテープ】 大の親友の山田佐紀子ちゃんがカセットテープの手紙を送ってくれた。「聞いていたら、思わず涙が出てきました」。大事な宝物の１つ。

【サンミュージック】 麻里ちゃんの所属事務所。早見優ちゃん、岡田有希子ちゃんなどＢＩＧな顔ぶれ。もちろん憧れの松田聖子さんも所属している。

【「Ｃ」】 決選大会で中山美穂ちゃんの「Ｃ」を歌ったんだよ。

【ＣＭ】 風船を持って地ベタに座り込む麻里ちゃんが印象的。「目をあけて、まばたきできないのが大変でした」「コーイ」のひと声が楽しいＣＭ。

【鈴鹿サーキット】 小学校のとき遠足で、三重県鈴鹿の本田技研のサーキットへ。「ゴーカートが楽しかった」

【性格】 「ひと言でいえば、よくわからない性格です。なんてったって飽き性だし……。心変わりが早いんです。好きな人がいても、カッコイイ人があらわれると、すぐそっちにいっちゃう!?」

タ

【宝物】 「リボン。なくしちゃうと、くやしくて泣いちゃうの」。ほかにもいろいろ大切なものがありそうだ。

【食べる】 育ちざかりなので、１日５食の生活！ 若さの証明。

【津島】 麻里ちゃんの出身地。「田舎です。山です」

【特技】 もうすっかりユーメイになったモノマネと逆立ちが特技。

ナ

【長島温泉】 中学（津島時代）のときの思い出の地。サキちゃんと旅行。

【泣き虫】 「最近はそうでもないけど私は泣きベソです。小学校の卒業式では、おおいに泣きました」

【「21世紀まで愛して」】 「最初にこの曲をもらったときは、〝ワーッ、私に似合わない曲だなあ〟って思いました。でも、とってもいい曲で感激しましたね。応援よろしくねっ！」

【ぬいぐるみ】 いま一番のお気に入りが、この黒ネコのフェリックス君。「いつもかわいがってマース」と麻里ちゃん。でも、撮影中、フェリックス君がイジメられていたのを目撃。



【猫背】 「姿勢を直したい」という麻里ちゃん。背が高いからどうしても猫背になりやすい!?

【寝ること】 とにかくよく寝る。朝早く起きるのも苦手。

ハ

【ハーゲンダッツ】 トッピングはミックスナッツが大好き。



【バッグの中身】 のどを大切にしている麻里ちゃんのバッグの中には、ノドアメが常備されている。その他、マニキュア、ハンカチなど。女の子らしいね。

【「恥ずかしいです」】 決選大会で優勝の感想を求められてのひと言。感性で生きる麻里ちゃんらしい言葉。

【ビクター】 麻里ちゃんの所属レコード会社。先輩に小泉今日子ちゃん。

【美術】 麻里ちゃんの好きな科目。「だって、友だちとオシャベリできて楽しいから」だって。

【ファッション】 ファッションのセンスはバツグン。「わりとハッキリした色が好き」という麻里ちゃん。ファッション雑誌を読んで研究もする。

【ベートーベン】「尊敬する人は？」と聞かれて、思いつきで言ったのが、すっかり業界で定着。

【ボディ】 身長160cm、体重45kg、B79、W56、H80が現在のサイズ。でもまだまだ成長の可能性大。右図参照。

【ポリシー】「私は不平不満を言ってしまうので、もうちょっと場所をわきまえて、言っていいことと、言って悪いことの区別をつけたい。それが会社をハンエイさせると思います。壁に耳あり障子に目ありです」

マ

【松田聖子】 大ファンであり、憧れであり、目標の大先輩。「岡田有希子さんは曲を書いてもらえてうらやましいなあ」

【マネージャー】 やさしいお兄さんの米川さんと美しいお姉さんの安川さんが麻里ちゃんの担当マネージャー。「米川さんはオジサンです。でも、とってもおもしろい人ですよ」

【まゆ毛】「まゆ毛の形が三角形なんです。だから、このまゆ毛は大キライなので〜す」

【ミニスカート】 スタイル抜群の麻里ちゃん。ステージ衣裳も白のＳＦっぽいミニスカートだ。

【目】「好きなところは目です」スキッとした目が素敵。

【モノマネ】 ユーメイなカラスの鳴きマネ以外では、小泉今日子ちゃんや堀ちえみちゃんのＴＶドラマのシーンのモノマネが得意。ＴＶでも、何度か披露ずみ。

ヤ

【「ヤンヤン歌うスタジオ」】 少年隊主演のミニドラマに出演した。最初のセリフは「岡本クンも公立へ？」。

【葉子】 水谷葉子が彼女の本名。麻里は芸名。



ラ

【ラジオ】「岡田有希子さんと『夜遊びしナイト』(ニッポン放送）に出演中です。台本どおりにやれたことないの」

【料理】「料理はあまりやりません。でも小学校のときのキャンプで、カレーライスを作ったの。私は野菜を切る係。味は、よかったですよっ」

【レコーディング】 85年12月11日に初めてのレコーディング。「初日は大キンチョーで、うまくいきませんでした。ちょっと落ち込みましたね。でも、作詞家の松本隆さんが、何度もスタジオに来てくれて大感激でした」

【「レッツGOアイドル」】 麻里ちゃんが歌を披露した最初のＴＶ番組がこの番組(テレビ東京系)。3月15日放送。

MARI

●麻里ちゃんのボディチェック



Part-3 素顔に大接近インタビュー！

モノマネをうまくやるコツは観察力をもつことです！

レコーディング初日はソワソワ、ドキドキ

早く、早く、早くとそのデビューが待たれていた水谷麻里ちゃんが3月21日に『21世紀まで愛して』をビクターよりリリース。ついに歌手・水谷麻里は歩き始めたワケだ。そんな麻里ちゃんへの直撃インタビューだじょ。

──まずはデビューおめでとう。

「ありがとうございます。背すじをビシッとのばして、姿勢をよくしてガンバリマース」

──麻里ちゃんってどんな歌手になるのかなあ～？

「売れない歌手！(笑)。ウソウソ、やるからには悔いのないような歌手になりたいですよ。もうちょっと歌もうまくなりたいし、ガンバロウ!!」

──レコーディングのときはどうだったの？

「去年の12月11日が初日だったんですけど、もうソワソワ。落ち着かなかった。けっきょく、ＯＫが出たのが12月26日だったんですよ。思わず『バンザ～イ!!』でしたよ。松本隆先生（作詞）や筒美京平先生（作曲）もスタジオに何度も足を運んでくれたし。でも、そのときは『今やっていることって、夢じゃないかな？』って思っちゃいました」

──歌手デビューの前にはＣＭやミニドラマ(「ヤンヤン歌うスタジオ」テレビ東京系）にも出演したんだよね。

「ＣＭ録りは寒かったけど、楽しかったです。ミニドラマはセリフが少ないにもかかわらず、むずかしかった(笑)。ラジオ(「夜遊びしナイト」ニッポン放送）も岡田有希子さんみたいに台本通りにしゃべれないんですよね」

──もうすでに、マルチタレントばりの活躍だけど、どの仕事が楽しい？

「ウ～ン……。ＣＭやればＣＭが楽しいし、ラジオやればラジオ楽しいし、まあ、今は歌かな。あっ！　でもみんな楽しいよ。モチ、取材も大好き!!」

自分を信じて待ちぼうけしちゃったんです！

──ウハッ、ドモありがとう！ところで麻里ちゃんって、自分でどんな子だと思う？

「わかりません(笑)。ウーン、でも、ちょっとガンコなところもあるかな。この前、人と待ち合わせしたんですよ。集合場所のビクター本社前で。ところが、朝も早い９時から待っていたのに、１時間たっても待ち合わせた相手が来ないんですよね。トーゼンですよ。私が集合場所を間違えていたんですから。それで、ビクターに出社してくる人に『何してるの？』とか『待ち合わせ場所が違うんじゃない？』とか声かけられてね。でも、私はかたくなに『ここでいいんです』とか言ってゆずらなかったんですよ。でもけっきょく、トボトボ家路につくハメになっちゃいましたねー(笑)」

──トホホホ……だね。

「ハイ。それにドジで泣き虫。すぐものを失くしちゃう。友だちが家に迎えに来てくれて、買い物に行こうとしたら、サイフの入ったポシェットをなくしていたことに気づいてギャーギャー泣いちゃった。で、お母さんにお金もらったりとかね(笑)」

──話は変わるけど、麻里ちゃんの特技のモノマネをやるコツを教えて！

「教えてあげます。それは人を観察すること。観察力が必要ですね。つねにチェックしていて、それで覚えちゃうんですよ。だから、その人がどんな人かわかっちゃったりして」

──フーン。じゃボクのことわかる？

「フリーのライターさんでしょ！」

──エーッ、ど、どうしてわかったの？（ちなみに私はフリーです）すごい。

「じつは、さっきマネージャーさんと話しているのを聞いてたんです(笑)」





自筆メッセージ

はじめまして!! 水谷麻里です。この春一番の私の目標は、第一 姿勢を直す。第二 まだまだ歌が上手じゃないので一生懸命練習してうまくなる!! っといった感じです。
自分なりに「努力」していきたいと思います。
よろしくお願いします バイバイ

麻里ちゃんから ゴキゲン大プレゼント



サイン色紙 10名



ポスター 10名



下じき 1名

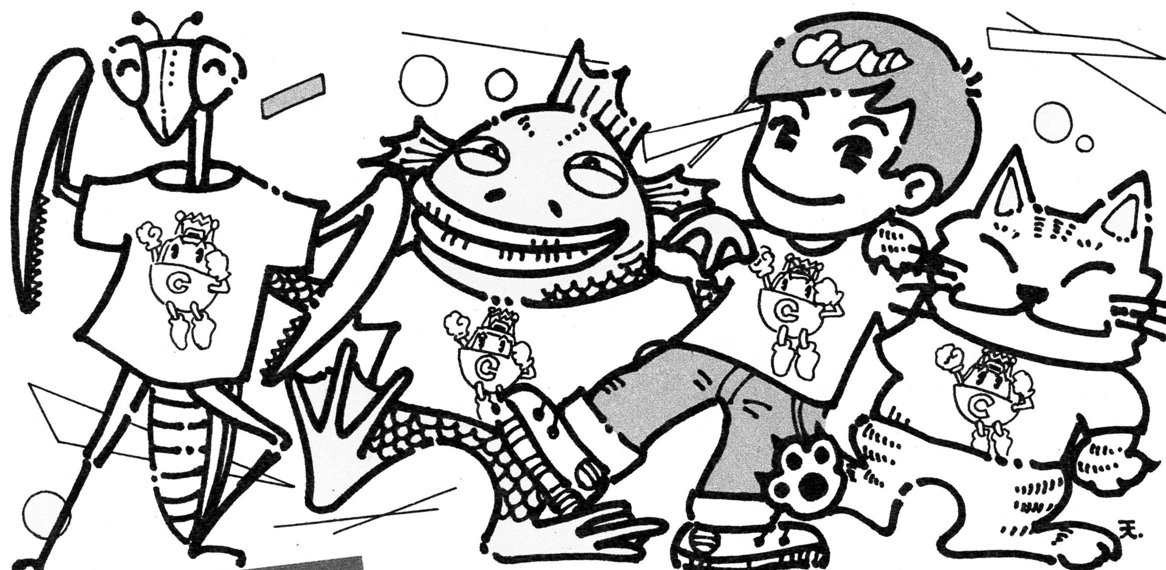
★さて、キミのほしいものはどれだ? ほしいものをひとつだけ選んで応募してほしい。応募方法は、125ページにあるぞ。さあ、じゃんじゃん送ろう!

♥ヤッホーッ! 次号のIDOL DATA BANKは妖精みたいにカワユイふたり組ポピンズの登場だ。期待しておくれっ!!

●水谷麻里データ

本名	水谷葉子
ニックネーム	なし
生年月日	昭和46年7月18日
星座	かに座
血液型	O型
出身地	愛知県津島市
サイズ	身長160cm、体重45kg、バスト79cm、ウエスト56cm、ヒップ80cm、足の大きさ23cm
出身校	堀越学園中等部2年在学中
趣味	昼寝、食べること
特技	ものまね、逆立ち
家族構成	父、母、兄
デビューはいつ?	昭和61年3月21日
ディスコグラフィ	「21世紀まで愛して」(デビュー曲)
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	資生堂「ヘアコロン・シャンプー」
どんな性格?	わかんない
自分の体で好きな所	目
自分の体できらいな所	まゆ毛。だって三角まゆ毛なんだもん……
好きなファッション	色がハッキリしていて、スッキリしたもの
好きなスポーツ	バドミントン、剣道
好きな動物	犬
きらいな動物	ない
好きな音楽	歌謡曲
好きなアーティスト	松田聖子
きらいなアーティスト	いません
好きな食べもの	焼き肉、アイスクリーム、メロン、ラーメン
好きな色	黒、白、緑
好きな絵	水が描いてある絵(海、湖、川など)
好きな場所	ディズニーランド
尊敬する人	ベートーベン!
理想の男のコ	やさしくて、おもしろい人
きらいな男のコ	いじわるな人
よく見るTV	今はあんまり見ない。以前は「毎度おさわがせします」や「スケバン刑事」を必ず毎週見ていたよ
好きな映画	「バック・トゥ・ザ・フューチャー」
旅行したい国	カナダ。寒いところが好きだから
占いを信じるか?	雑誌などに出ているのを信じてます
初恋はいつ?	小学1年のとき
いちばん大切にしているもの	リボン。なくすと悔やしくて泣いちゃうの。それと、上京のときに親友のサキちゃんからもらったメッセージ入りのカセット・テープです
愛読書	コバルトシリーズ文庫、「りぼん」、「ザ・テレビジョン」
ライバルはだれ?	自分自身がライバルです……なんて言ったらカッコイイのかなぁ(笑)。ホントは、よくわかんない
弾ける楽器	とくにな〜い
欲しいもの	洋服
キスの経験	ない
チカンにあったことある?	ない
結婚は何歳のときにしたい?	22歳でしたいなぁ。マネージャーの安川さん、私が結婚するまで独身のままで待っててね!(笑)
コンピュータをどう思う?	むずかしい! でもゲームは、友だちの家でやったことあるよ

コンプティークネット



今月の新入りレポート

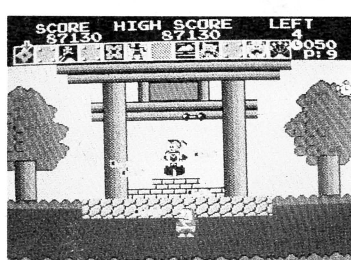
前号で発表したコンプティーク情報部員。今月も新に９人の新入り情報部員が誕生するのだった。そんななかから、５人の新入りの情報を紹介するので、みんなもよーく見習って、情報部員をめざしてくれ。

1 ジンゾウの前に立つハットリ君

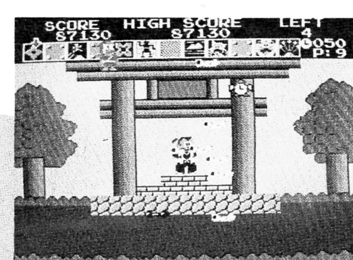
自称バグさがしのチャンピオン、高木芳隆くんからの情報。各ラウンドの最後の修業のなかで、ハットリ君が鳥居のなかに入って、ジンゾウさんとならんでしまうというバグだ。

ジンゾウのところまできたら、ムササビの術を使って鳥居の上に登ろう。うまくいったら、ほぼ成功。そのまま右に進むと自然に鳥居のなかに入ってしまう……というわけ。

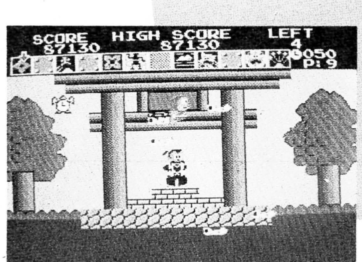
だからどうした……という気もするけど、なかなかおもしろい現象だよね。ジンゾウの元で最後の修業を受けるはずのハットリ君が、ジンゾウさんと肩を並べてウロウロしているんだから大笑いだ。



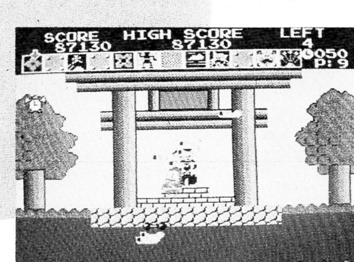
▲各エリアの最後の修業のシーン



▲ムササビの術を使って、鳥居の上に登る

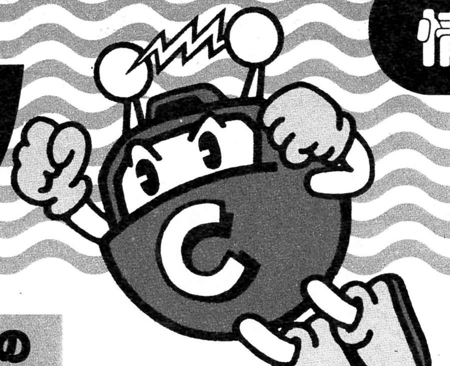


▲そのまま右に移動すると、下に落ちる



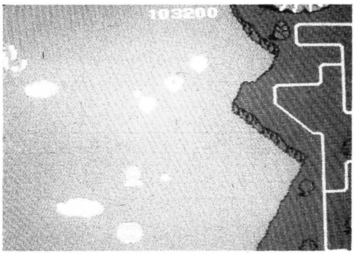
▲このように、鳥居のなかに入れるんだ

ワーク

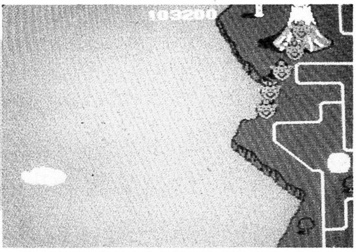


2 ツインビーのほぼ無敵ワザ

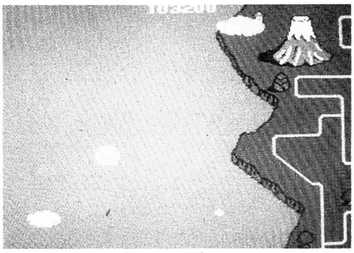
まず青ベルを10コ以上取って、スピードアップ。ここで弾に当たって手をなくし、救急車を出す。合体したらツインビーを上下にたて長のだ円形を描くように回す。すると救急車が離れていかないので、この間はずっと無敵になるのだ。(千葉県／岩崎薫、高橋宏和、太田たかひろ、ほか2名)



▲救急車を呼んで、合体しよう。



▲合体したら、だ円を描いて激しく動く



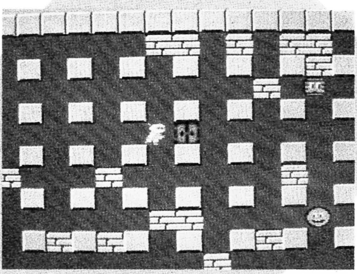
▲救急車が離れられなくなるので無敵になる

3 黒いロボットがたくさん！

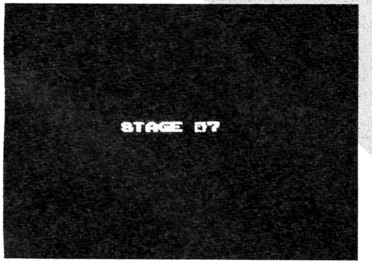
ボンバーマンで、右の写真のようにシークレットコードを〝ＪＤＰＣＯＬＧＰＣＪＧＫＥＦＯＰＪＰＪＪ〞と入れる。すると不思議な画面に出るのだ。この面には、ドアが２枚も出ちゃうんだ。そのうちの１枚はパネルと同じようなもので、ボンバーマンが通ると消えちゃうんだ。で、この面をクリアして、次の面へ進む。ここもなんだか変な面なんだ。ここで、とびらを出して炎を当ててみよう。いつもは中から敵のキャラクターがたくさん出てくるんだけど、ここで不思議なことが起きるんだ。なんと、画面に黒いボンバーマンが、フッと出てくるんだ。ドアに何度も炎を当てるとドンドン増えていくぞ。この情報は、栃木県の吉村秀孝くんが、ビデオで送ってくれたものだ。



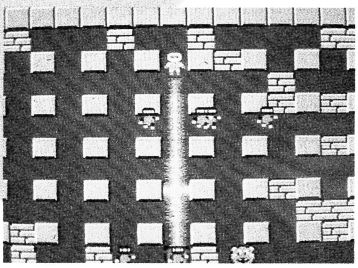
▲シークレットコードをこういう風にいれる



▲このトビラは、上を通ると消える



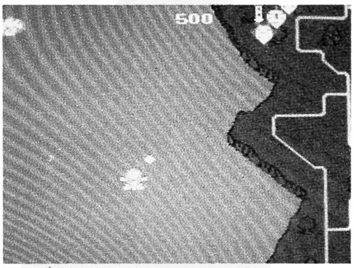
▲クリアすると、こんな面が始まる



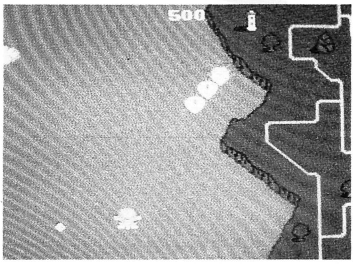
▲トビラに火を当てると、黒いロボットが…

4 ツインビーでコマオクリ！

ハル研究所のジョイボールを使うとツインビーをコマ送りで楽しめるんだ。連射ボタンを連射と単射の中間にカットする。ハイパーオリンピックをやるときと同じだ。これで弾を発射しつづけると、まるでコマ送りのようにゆっくり動くんだ。



▲ここで、コマ送りにすると………

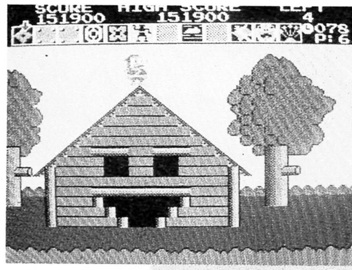


▲敵がゆっくりと動いてくる

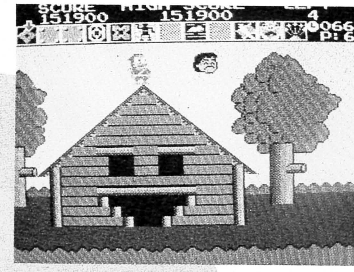
5 ハットリ君に高橋名人登場

〝忍者ハットリくん〟のなかに・高橋名人が隠れキャラとして登場するんだ。出やすい場所は8面。白猫済が出たあとに登場する家がポイントだ。この家のところで、あることをすると高橋名人が登場してくれるぞ!! いろいろやって、ためしてみよう。高橋さんは笑ってくれるかな……。

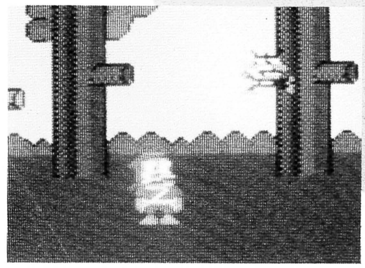
さて、ハットリくん情報をもうひとつ。あのうっとうしい影千代を使ってハットリくんを増やすというワザだ。やり方は簡単。影千代に10数発の手裏拳をつづけて当てればＯＫ。金しばりの術を使って影千代の動きを止めてしまえば楽勝だ。これを使うと、影千代が２匹登場することもあるんだぜ!!

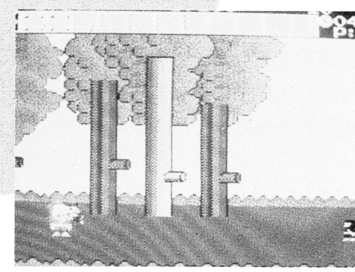


▲8面はこの位置がポイントだ！



▲名人の首が宇に浮く。別に不気味ではない


▲影千代に手裏拳を連続で当てる


▲あれっ！影千代が２匹いるぞ!!

情報部員名簿
《前号追加分》

Super Special
★大野貴光（東京都）〈11〉

Special
■岩井和博（茨城県）〈6〉

General
●岩崎　薫（千葉県）〈2〉
●角谷淳司（和歌山）〈2〉
●高木芳隆（東京都）〈2〉
●田畑伸幸（東京都）〈1〉
●長井正義（広島県）〈1〉
●福元哲生（福岡県）〈2〉
●村川利博（香川県）〈1〉
●吉村秀孝（栃木県）〈1〉

昇格決定！　大野クン

今月号でジェネラル部員から、スーパースペシャル部員へと昇格が決まった、東京都の大野貴光くん。彼はディスク版スーパーマリオブラザースのワールドー１を発見したことで、昇格が決まったんだ。一日平均２時間、多いときで６～７時間ゲームをプレイするという大野くんのファミコン歴は４年。まだ、今のようなブームになる以前からの生粋のファミコン・マニアだ。

将来は、ゲーム雑誌の編集者になりたい、と言うだけに、彼の本誌に対する評価もなかなかシビア。あのユニバーサル塚田でさえも、彼の情報にはウナラされ続けているほどだ。



みんなも大野くんに負けじとスルドイ情報を送ってきてね。

部員ランクとポイント

送られてきた情報の内容によって、それに応じたポイントが与えられる。そのポイントの積み重ねによってどんどん上のランクに上がっていくことができるんだ。ポイントとランクの関係は、下の表のとおり。先月号で紹介したように、一発スーパースペシャルのチャンスも十分あり得る。スーパースペシャルをめざして、どしどし情報を送ってくれよ。待ってるゼィ!!

スーパースペシャル	11～pts
スペシャル	6～10pts
ジェネラル	1～5pts

情報部員になるための How to Win

これが正しい情報の送り方だ

まず第一に、情報はハガキか手紙で送ること。電話での情報は基本的には受けつけない。それから、他の雑誌に載った情報や人から聞いた不確実な情報もダメ。そんなイイかげんなことでは、情報部員には決してなれないよ。

図やマップを書いて送るときは、なるべく見やすく、正確にね。下の写真にあるようなキレイなものを、編集部では期待している。情報そのものはたいしたことなくても、力作の手紙には努力賞としてポイントをあげることもあるんだ。

それから、証拠写真の撮りかただけど、全自動カメラで撮影するときには次の4点を守れば、比較的キレイに撮れるよ。まず、部屋を暗くすること。カメラを、しっかりとした台に固定すること。ファインダーをのぞきながら、カメラをピントの合う範囲で、できるだけ画面に近づけること。そして、最後にストロボは絶対に使わないことだ。

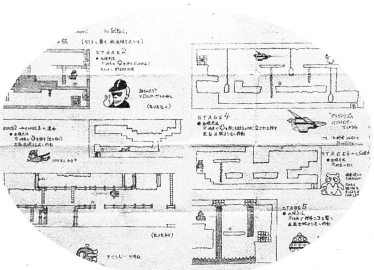
いろいろキビシイ注文ばっかりつけたけど、つまりは、スゴイ情報を、早く、詳しく、正確に送ってくれるのがベストってことだ。キマリを守って、しっかりと送ってね。

情報の送り先は、下に書いてあるとうり。最近、切手を貼らないで出したり、料金不足のまま送ってくる人が多いけど、くれぐれも、そういうことのないように注意してね。

それじゃあ、みんなスーパースペシャルをめざしてガンバッておくれ!



マンガ/わたなべ 天留子



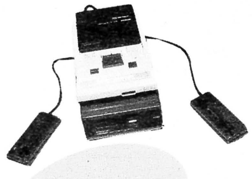
▲このくらいキレイに書いてくれると、努力賞モノ。(広島県の長井くんの作品)

▼栃木県の吉村くんは、ボンバーマンの裏わざを、ビデオに録って送ってくれた。



情報部員になると……

情報部員に認定されると、まず編集部から調査票とアンケート用紙が送られる。それに記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され、待望の部員証と副賞が送られるというわけだ。(都合により、情報部員証と副賞の発送は4月中旬になる予定です。ゴメンネ)



▲スーパースペシャル部員には、ディスクシステムをプレゼント!



▲ジェネラル部員の副賞は、このTシャツだ。



▲情報部員全員に送られる情報部員証。



◀スペシャル部員には特製テレフォンカード

情報の送り先

〒160 東京都新宿区三栄町都8番地いかりビル2 コンプティーク編集部 情報部

MICRO ADVENTURE

SPACE ATTACK

原作／エイリーン・バックホルツ／ルース・グリック　翻訳／大出健

スペース・アタック



連載第5回「酸素ボンベに異常!! 大佐の命が……」

キミはコンピュータのプロフェッショナル。ACT（アクト）のメンバーとして、悪の集団BRUTE（ブルート）からRODEO1（ロデオワン）を守るのだ。しかし、RODEO1には、すでに潜入者がいて、影からACTのメンバーをつぎつぎと襲ってきた。潜入者はどこにいるのか？

またもや、グレース大佐の酸素ボンベに異常が起き、大佐の命が奪われようとした……

対応機種／
PC―60・66・80・88・98シリーズ、FMシリーズ、X1シリーズ、MZシリーズ、MSX、セガ、ファミコン

12

ティンカーは落ち着きなく咳ばらいしてから、グレース大佐に向かって言った。「いったい、何を待っているんですか？」彼としては、せいいっぱいのから元気だった。

「べつに待つことなんかないわ。さあ、行きましょう」大佐は答えた。

そのとき、1人の技師が大佐に声をかけた。「ちょっと、お待ち下さい、マダム。酸素ボンベのチェックをしますから」

技師が酸素ボンベの圧力計の目盛りに目をやる……そして、もう一度見なおしてから、変な顔つきを浮かべて首を振った。「おかしいな、酸素が4分の1しか入っていない。最初に倉庫から出したときは、たしか満タンだったはずだが」

「見せてみろ」ギャレティ大尉が言

い、自分の目で目盛りを確かめた。「本当だ。すべてのボンベをチェックしたほうがいいな」

新しいボンベが到着するまで、ティンカーとグレース大佐は、落ち着かなかった。ボンベの酸素がなくなった原因については、みんな考えたくない様子だったが、およその見当はついていた。酸素ボンベは睡眠加速室の外の廊下に置かれていたからだ。潜入者がコントロール・パネルをいじくったとき、ついでにボンベの酸素をぬいたに違いない。

補充ボンベが到着するまでの時間は、ものすごく長く感じられた。だが、やっと、技師が2人に宇宙服のヘルメットをセットするのを目にすることができた。

第2日AM6：00

「さあ、出発よ。善は急げだわ」グレース大佐が大声をだした。「だけど、あのレーザー砲を設計したやつは、どこのどいつなの？　外に出なけりゃ状態がわからないなんて！」と大佐はつづけて言った。大佐自身が設計者であることは、みんな知っていたが、今、この時に大佐の冗談を笑うことはむずかしかった。

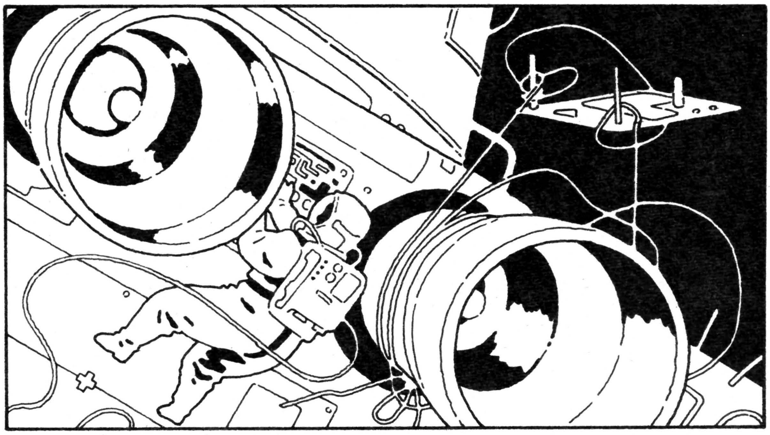
「さあ、先に立って下さい」ティンカーが言った。

グレース大佐はまるで映画館の切符売場にでも足を運ぶように、気軽にエア・ロックめざして歩きだした。ギャレティ大尉がエア・ロックのドアを開けるセットをするときも、大佐はまったくふだんと変わらない様子だった。

重い金属製のドアがすべるように開く。大佐はすばやく中に入り、ティンカーがあとにつづいた。

「幸運を」ドアがしまる寸前、キミは2人に声をかけた。

ティンカーは両手の親指を突きだすしぐさでキミにこたえ、それから背を向けてエア・ロックの出口のドアのほうを見守った。赤いランプがつく。キミは思わずこぶしを握りしめた。ドクター・マクロンが閉じこめられたときの赤ランプを思いだしたからだ。(すべては順調そうだ)。キミはそう思い、それがまちがっていないことを祈った。



エア・ロック内の空気を抜くのに約60秒かかった。それが終わると、外への出口のドアがすべるように開く。突然ひらけた暗黒の宇宙空間に、目が吸いよせられる。

グレース大佐は出口へと進み、命綱を腰につけてから、もう一方の端を船外に取り付けられた金属製の輪に結びつけた。大佐は船外へ出て、姿を消した。ティンカーはちょっとの間ためらったが、大佐のあとにつづいた。

「監視窓のところへ行こう」ギャレティ大尉がみんなに声をかけた。「2人の動きが見られるはずだ」

キミとプロフェッサー・ローウェルは大尉にしたがって、レーザー砲塔を見おろすことができる大きな舷窓のところまで行った。しばらくすると、グレース大佐とティンカーの姿が現われた。

大尉が窓のそばにあるスピーカーを調整した。

「グレース、ティンカー、聞こえるか？」大尉は言った。

「はっきり聞こえます」2人は同時に答えた。

「あなたの言うとおり、最高に面白い」ティンカーはそうつけくわえてから、からだを船腹から押しのけて宙に漂い、壁から突き出た機械の一部にしがみついた。

「やめなさい！」グレース大佐が叱った。「遊びに来たんじゃないのよ。さあ、仕事にとりかかりましょう。あなたはレーザー砲の配線の具合を見てちょうだい。わたしは機械のほうを見るわ」

ティンカーは2つのジェット・エンジンの排気口みたいに見える砲身の間にあるふたを開けた。彼は注意深く、ふたを1つの砲身の上にワイヤでしばりつけたが、ふたはじっとしていないで、ヘリウム気球のように宙に浮かんだ。

グレース大佐のほうも忙しい。大佐はレーザー砲の砲身に頭を突っこんだかと思うと、体ごともぐりこみ、ぶかぶかに膨らんだ足と宇宙靴だけしか見えなくなった。

「だいじょうぶか？」ギャレティ大尉がマイクで呼びかける。

「だいじょうぶ。ただ今、機械をテスト中」大佐が答えた。

顔は見えないが、大佐がレーザー砲に向かって小声で話しかける声が聞こえてくる。まるで病気の子供をあやしているような調子だ。「ほら、母さんに見せてごらん。どこが悪いの？　いますぐによくなるからね」

キミはプロフェッサー・ローウェルと顔を見あわせた。グレース大佐は生皮(なまかわ)みたいにタフそのものの人と考えていたのに、急に女性的な側面を見せられて、当惑したからだ。

「故障の箇所らしいところを見つけたぞ」ティンカーの興奮した声が聞こえてきた。「制御装置部分に配線の緩んだところがあるんだ」

「なおせるか？」大尉が勢いこんで言った。

「もちろん」ティンカーは答え、ベルトから特製のレンチをとりだして、修理にとりかかった。

ティンカーは夢中で仕事をしていたので、スピーカーを通して流れてくる異様な声に気づかない様子だ。だが、舷窓のまわりに集まったキミたちは別だった。グレース大佐の様子がおかしい。

「だいじょうぶよ、わたしのかわいい機械さん！」そう言ったかと思うと、大佐は奇妙な声を張りあげた……魔女の高笑いと獣の吠え声が一緒になったような声だ。

大佐は気がふれたのだろうか？　いったいどうしたのだろう？　たんに興奮しすぎているだけなのだろうか？

そのとき、中央医療センターからの報告が入った。「ギャレティ大尉、応答願います」

「わたしはここだ」

「グレース大佐の血中酸素濃度が異常に低下しています」

「２人の酸素ボンベは、船外に出る直前にチェック済みです。満タンを確認しています」１人の技師が抗議した。

「でも、血中濃度の低下は続いています」医療センターが答える。

突然、そのやりとりは大佐のかん高い笑い声でさえぎられた。「わたしには、この宇宙船は狭すぎる。わたしはここを離れるわ」大佐の声がつづいた。

大佐の足がもぞもぞと動く。ついで胴体と肩が砲身から現われ、最後に頭がぴょこんととびだした。一瞬、大佐は宙に浮かんで宇宙船を眺めていたが、急に命綱をいじくり始めた。

「大変よ、酸素欠乏症にまちがいないわ」プロフェッサー・ローウェルが叫んだ。「命綱をもぎ離そうとしてるのよ。そんなことになったら、取りかえしがつかないわ！」

13

「ティンカー、何とかしろ」大尉が命じた。

ティンカーは一瞬、きょとんとした表情を浮かべた。

「グレース大佐だ。酸素不足になって、おかしくなってるんだ！」キミは叫んだ。

ティンカーは夢中でまわりを見まわし、大佐の姿を認めた。そのとき、大佐はもう命綱をはずしていた。みんながかたずをのんで見守るなかで、大佐は歌を歌いながら宇宙船から離れていこうとしている。「わたしは出かける〜。かなたの暗闇の荒野めざして〜」

ティンカーは手を伸ばして、目の前を漂っていく大佐の片方の足をつかまえた。

「なにする気？　離してよ、このうじ虫！」大佐は叫び、なおも手を離そうとしないティンカーに向かって、こぶしをゆっくりと振りおろした。

「いて！　よせ！　このおいぼれ鳥め。静かにしろ、いま助けてやるから」ティンカーが叫ぶ。

だが、グレース大佐は耳を借さない。「ひとつ、ふたつ、はこうよくつを」と童謡(うた)を唱いながら、ティンカーの手を振りほどこうと懸命(けんめい)になっている。

「なんとかできないんでしょうか」キミは大尉に向かってはらはらしながら言った。

「緊急救助隊をすでに手配した。だが、残念ながら、隊員が２人のところに行くまでには、あと２分ほどかかる」

キミは絶望的になった。事態はますます悪くなっている。グレース大佐は「いつつ、むっつ、とろうよつえを」と唱い、ティンカーの頭をフットボールみたいに脇(わき)の下にかかえこんだ。そしてもう片方の手で、ティンカーの命綱をはずそうとしている！　もしもその命綱がはずれたら、２人は宇宙空間のはるかかなたへ漂っていってしまう。

ティンカーは大佐を振りほどこうと必死だ。両足をはね上げて、大佐の後頭部にからみつかせようとしている。だがうまくいかない。そのとき、変化が起こった。大佐が急に動きをやめ、ぐったりとなったのだ。

「早く、大佐をエア・ロックに収容しろ」ギャレティ大尉が叫んだ。「酸素が完全になくなったんだ」

ティンカーはすばやく大佐を運んで、エア・ロック内に収容し、自分もすぐあとに続いた。みんなはいっせいにエア・ロックのところにかけつけた。キミが着いたときは、すでに救助隊も到着していた。ドアが開くと、隊員が飛びこんで、あっというまに大佐のヘルメットをはずした。

「酸素補給！」誰かが叫ぶ。

大佐はすぐに咳こみ、意識を回復して弱々しく言った。「この騒ぎはどうしたことなの？」

「はっきりはわからないが、誰かがキミに永遠の宇宙遊泳をさせようとしたのさ」ギャレティ大尉が真剣な顔をして言った。「ティンカーがキミを救ったのだよ」

そのとき、技師のひとりが大尉に向かって叫んだ。「これを見て下さい」技師はグレース大佐の酸素ボンベを指さしている。

「どうしたんだ」

「中味をいつわるにせの圧力計がついてるんです。実際はもう空っぽなのに、目盛りは酸素がまだ残っていることを示しているんです」

「でも、そんなこと誰ができたというの？　みんなの目の前でチェックしたというのに」プロフェッサー・ローウェルが指摘した。



「これは補充ボンベだ。潜入者が倉庫にもぐりこんで、やったに違いない。汚いやつらだ。こんなことさえ起こらなかったら、いまごろはレーザー砲が使えるようになっていたのに」大尉が言った。

それを聞いたティンカーがはっとしたように額をたたいて言った。「大尉、この騒ぎで、レーザー砲の故障箇所の見当がついたことを報告するのを忘れていました。制御系統にワイヤがはずれている部分があったんです」

「それで、キミは大佐がおかしくなる前に、修理を終えたのかね」大尉はそう言ってから自分の言葉がおだやかでないことに気づいて、グレース大佐に弁解するような顔つきをしてみせた。

「おかしくなったってのは、どういう意味？」大佐が起きあがろうとしな



がら尋ねた。

大尉は咳ばらいして「いや、あなたのボンベには酸素が充分入っていなかったということですよ」とごまかした。

「わたしが酸素欠乏ヒステリーになったというの？」大佐は食い下がった。

「そうなんです。でも、あなたにはどうすることもできなかったのよ」プロフェッサー・ローウェルが口をはさんだ。

大佐はうなずき、「さっきの光景がかすかに浮かんでくるわ……たしかに美しい絵じゃなかったわね」と言った。それからティンカーを見あげて、「わたしは、さぞ手にあまったでしょうね」と弱々しく笑ってつけくわえた。

「ええ、なんせあなたはタフそのものですからね」ティンカーが答えた。

「せっかくの話しの最中だが」と大尉が割りこんだ。「ティンカー、キミはまだ制御装置を修理し終わったかどうか答えていないぞ」

「ワイヤはもとどおり接続しました。でも、それで完全になったかどうかはわかりません」ティンカーが答えた。

「よしいいぞ、完全に直ったかどうかチェックする方法は唯ひとつだ。さっそく中央管制室へ行って、テストしてみよう」

第2日AM9：00

中央管制室には、緊張が静電気のように張りつめていた。

「レーザー砲のサブシステムを稼動させ、制御可能かどうかチェックせよ」大尉が命じた。

「了解」ウィンチェスター少尉が答えた。「しかし、充分に暖めるまで数分を要します」

ギャレティ大尉はＡＣＴのメンバーに向きなおって言った。「その間に、中央通信室のほうの状況を知らせてもらおう」大尉がコンソールのスイッチを入れると、目の前の巨大スクリーンにベイカー少尉の顔が映しだされた。少尉のまわりは黄色い紙の山だ。

「交信文の解読で、何か新しい進展はないかね」大尉がきいた。

「すでに先週の火曜日まで解読が進みました。ほとんどはありきたりのおしゃべりばかりですが、ＲＯＤＥＯ１のトイレット・ペーパーが無くなったのは、やつらのしわざと判明しました。それからもうひとつ。やつらは何回もドイロドンアというものを話題にしています。でも、その正体は不明です」

「ドイロドンア？　まったく見当がつかんな」大尉はそう言って、みんなを見まわした。「誰か聞いたことがあるか？」

誰ひとり心当りのある者はいなかった。

「そいつについては、こちらでも見当がつかない。こちらで欲しいのは潜入者についてのはっきりした情報だ。古い交信文で手がかりがないとなれば、どうしていちばん新しい交信文から手をつけないんだ？　逆からやりたまえ」大尉は命じた。

「わかりました」ベイカー少尉が答えた。

みんなの注意は、ふたたびレーザー砲に向いた。スクリーンにレーザー砲の始動手順が次々に映しだされている。キミはそれを見ながら、ドイロドンア……ドイロドンアと頭の中でくりかえした。なにかの暗号だろうか？

だがそれ以上考えるまもなく、レーザー砲システムからの応答が、スクリーンに映しだされた。

レーザー砲、準備完了
発射命令、随時ＯＫ

「これで、ＲＯＤＥＯ１の自爆命令が解除されたと考えていいのか？」誰かが勇気をふるって発言した。

「そうだ」ウィンチェスター少尉が答えた。

大きな歓声があがった。が、同時に中央通信室からの緊急連絡が入ってきた。

「大尉、レーザー砲を始動させてはいけません」ベイカー少尉が警告した。

「もう、始動させて準備完了だ。なにか不都合があるのかね？」

「大尉の命令どおり、ＢＲＵＴＥのごく最新の交信文を解読してみました」少尉はそこで言葉を切り、震え声になってつづけた。「やつらのセンサーは、こちらのレーザー砲の状態を監視しているんです。発射準備ＯＫになる前に、やつらは攻撃を開始してくると思われます」

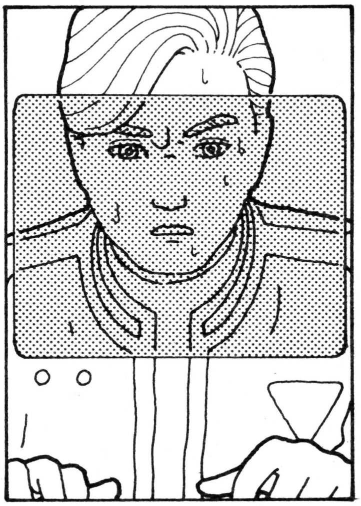
「もう、発射準備完了なんだ。だが、何も起きてはいないぞ」大尉の言葉が終わるか終わらないうちに、敵のレーザー砲がＲＯＤＥＯ１に当たる猛烈な衝撃が伝わってきた。

「戦闘状態！　戦闘状態！」大尉はインターコムに向かって叫んだ。「非常警戒態勢をとれ。宇宙船が攻撃をうけている」

「敵のレーザー・ビームを阻止せよ。ウィンチェスター、レーザー砲を発射せよ」大尉は命じた。

「もう撃ってます。しかし照準システムが正確に働かないんです」

「長いことやってないので、手順を忘れたんじゃないだろうな？」大尉は言い、返事も待たずにウィンチェスターを押しのけ、自分でコンソールに向かった。だが、自分で発射しても、結



果は同じだった。またもや、敵のビームが宇宙船を直撃した！

「このままじゃ、やられてしまう。いったい、どこがおかしいのだろう？」

14

キミは大尉の暗い表情から、大尉の思いを感じとった。(我々は次から次へと問題を解決してきた。だがそれもいっさい水の泡なのか)。そのとき、キミにひとつの考えがひらめいた。

「みんな聞いて下さい」キミは思わず発言していた。「問題は照準システムのソフトにあるのかも知れません」

みんなの視線がキミに注がれるのが、わかった。一度口を開いたからには、最後まで言ってしまうしかない。「ボクに見させて下さい」だが、宇宙船が粉々になる前に直せる自信はなかった。

ウィンチェスターがすばやく、照準ソフトのリストをだす方法をキミに教えた。

(以下のプログラムをキミのコンピュータにインプットし、リストをだせ)

(プログラム７)

```
10  P=10：U=0：B=0
20  A=INT(RND＊4)+1
30  CLS
40  ON A GOSUB 180, 210, 240, 290
50  INPUT "コマンド"；C
60  C=5
70  IF A< >C THEN GOTO 150
80  U=U+1：P=P-1
90  ON C GOSUB 210, 180, 290, 240
100 PRINT "メイチュウ！"
110 FOR I=1 TO 300:NEXT I
120 IF P>O THEN GOTO 20
130 PRINT"ACT";U, "BRUTE";B
140 END
150 PRINT "ハズレタ！"
160 B=B+1：P=P-1
170 GOTO 110
180 FOR I=1 TO10:PRINT:NEXT I
190 PRINT "＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊"
200 RETURN
210 FOR I=1 TO10:PRINT:NEXT I
220 PRINT TAB (10)"<＊＊＊＊＊
    ＊＊＊＊＊"
230 RETURN
240 FOR I=1 TO 10:PRINT TAB
    (10)"＊"
250 NEXT I
260 PRINT TAB (9) "＊＊＊"
270 PRINT TAB (10) "＊"
280 RETURN
290 FOR I=1 TO10:PRINT:NEXT I
300 PRINT TAB (10) "＊"
310 PRINT TAB (9) "＊＊＊"
320 FOR I=1 TO 10:PRINT TAB
    (10)"＊"
330 NEXT I
340 RETURN
```

●ファミコンの場合は、以下の行をさしかえて下さい。

```
20  A=RND (4) +1
110 FOR I=1 TO 300:NEXT
```

(同じように、180, 210, 250, 290, 330行も、ＮＥＸＴのあとのＩをとる)

```
220 PRINT"␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣<
    ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊"
```

(同じように、240, 260, 270, 300, 310, 320行も、ＴＡＢのあとの数字分をスペースとしてあける)

●セガ、ＭＺシリーズのＳ－ＢＡＳＩＣの場合は、以下の行をさしかえて下さい。

```
20  A=INT(RND(1)*4)+1
220 PRINT TAB (10) ;"＊＊＊＊＊
    ＊＊＊＊＊"
```

(同じように、240, 260, 270, 300, 310, 320行も、ＴＡＢ（　）のあとに；を入れる)

キミは歯を食いしばり、プログラムを調べた。敵の攻撃下でプログラムのデバグをするなんて、もちろん初めての経験だ。

〔照準ソフトはコンピュータゲームそのものだ。ひとまずランさせてみよ。キミが10発撃った結果が表示される。ＢＲＵＴＥ側がレーザー砲を発射すると、＊印の矢がビームの来る方向をしめす。そこでキミはその方向にビームを撃ち返し、敵のビームが宇宙船に当らないよう、途中でそれを阻止しなければならない。キミの発射命令は４つだ。(１—左へ撃て。２—右へ撃て。３—上へ撃て。４—下へ撃て)。しかし、ソフトの欠陥のため、このままではキミはやられっぱなしだ。至急デバグせよ。それが終ったら10発撃ってみて、手直しの結果を見よ。〕　（つづく）

今月のデバグは宿題なのだ!!

さて、「スペース・アタック」ファンのみなさん!! なんと、今月のプログラムのデバグは宿題なのだ！ 今までズーッと読んできてくれた読者なら、BASICはかなり分かってきたんじゃないかな!? ちょっとむずかしいかもしれないけど、とにかくBASICの本をひっくりかえしてでも、今回のプログラムが正常に働くようにしてくれ。正解者の中から、５名は、なんとコンプティークのオリジナルＴシャツが当たるというのだから、下のヒントも読んで、コンプティーク編集部「スペース・アタック」係にどんどん応募してくれ。

さて、にっくきバグをやっつけるには？

プログラム７では、敵が発射する光線の方向をランダムに決めて、「Ａ」という名前の変数に収めている(20行)。Ａの値にしたがって、画面に光線を表示させるサブルーチンに分岐するのが、40行だ。またプレイヤーが入力した防御の方向は、「Ｃ」という変数に収められる(50行)。

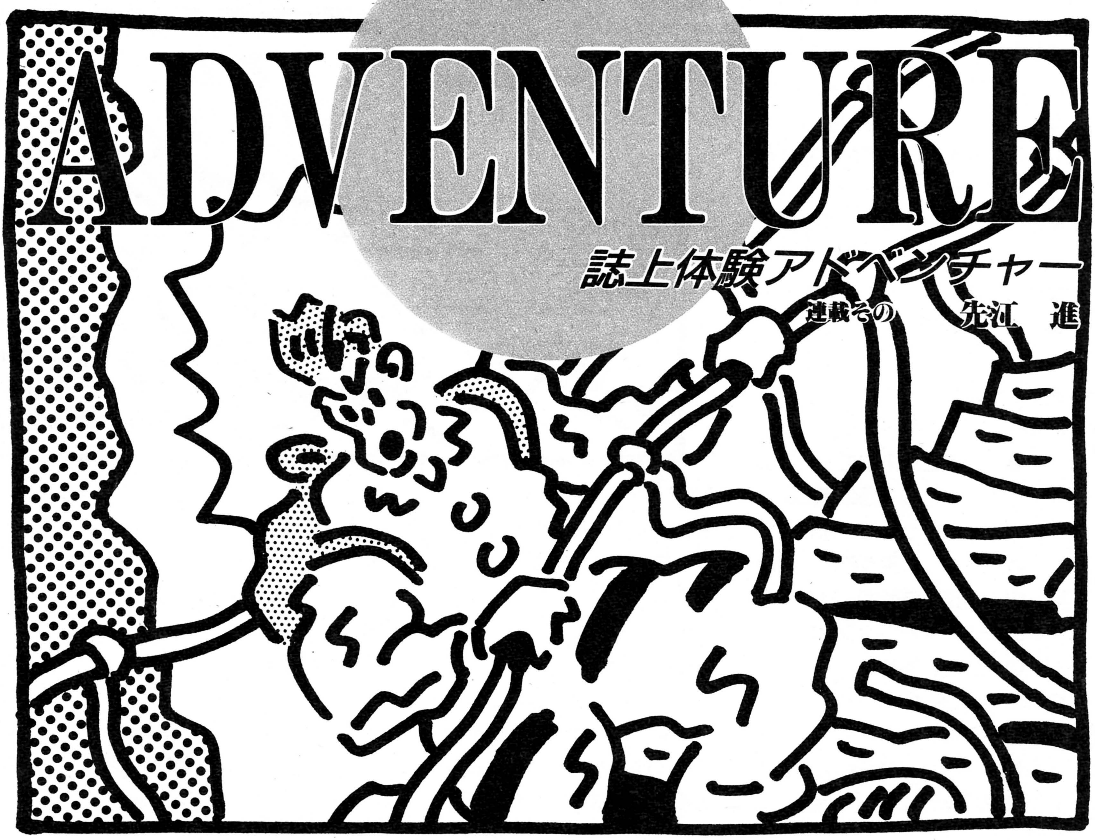
そして、プログラム７のキモにあたる判断をおこなうのが、70行のＩＦ文。「Ｃ」の値が、もし敵の光線の方向「Ａ」とちがっていた場合には、「はずれた」処理をするために、150行へ飛ぶ。等しかった場合には、80行以下の「命中」の処理をおこなう仕組みだ。

そこで、70行付近をよーく見てみよう。なにか、とんでもないジャマをしている行がないかな？ そいつをやっつけよう。きっと、ブルート軍団もカイメツするはずだ。

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その　先江　進



疫病の村を救え

今回は、マッピングしなければ解くことのできない問題をとりいれてみた。すごく小さな迷路だけど、マッピングすることの楽しさを体験してもらえると思う。

イラスト／原美恵子

ポールはもう３日間も山道を歩き続け、山あいの小さな村、シャガールへと足を踏み入れた。通りに人はいないし、家からも音が聞こえてこない。なにかがおかしい、と思いながら角を曲がると、そこに１人の老人がうずくまり、苦しそうにうめいている。

「いったいどうしたんですか」とポールは老人を抱きかかえながら、たずねた。

「うーむ。この村で疫病がはやってな。みんなが死にかけてるんじゃ」

「医者はいないんですか」

「いや、この疫病にきくのは、この薬草だけなんじゃ」といって、老人は手に持っていた医学書をさしだし、

「それはな、この医学書に書いてあるヘドロス草といってな、あの……」と北の方角を指さしつつ、ぜーぜー言いながらうずくまってしまった。

●と、ここまでがこのAVGのオープニングメッセージなのだ。ここですぐにあるアクションを起こさないと、老人が言いたかった大切なことを聞けなくて、事実上プレイ不能となってしまう。

――モチモノヲ　ミル

ＯＫ。ポールのリュックサックの中には、長いロープ、地図、水筒、食料、懐中電燈がある。

――ロウジンニ○○○　○○○○←❶

ＯＫ。老人は深く息を吸いこんでから言った。「あのシャーレー山の洞窟の中に、ヘドロス草が栽培されているのじゃ。たのむ、みなを助けるために取ってきてくれ」といったところで、老人は意識を失ってしまった。

――キタヘ　ユク

ＯＫ。Ｔ字路になっている。

――ニシヘ　ユク

ＯＫ。ポールは農家の前までやって

きた。

——ノウカニ　ハイル

閉ざされているので入れない。

——ニシヘ　ユク

ＯＫ。ここから南に畑が広がっている。

——ハタケヲ　ミル

ＯＫ。べつに役に立ちそうな物はない。

——ニシヘ　ユク

ＯＫ。西へ続く道と、北に広がる森に入ってゆく道がある。

——キタヘ　ユク

ＯＫ。ポールは森の中へ入っていった。

●このあと森の中も十分に歩きまわったし、西の方にある草原にも行ったが、まるで手がかりなし。要するに、初めのT字路から西が、すべてダミーのロケーションとなっていたのだ。始めに、

——○○○　○○←❷

というアクションをやっておけば、行くべき方向の見当をつけられたのにね。T字路から、

——ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。道は北へ曲がり、少しずつ登ってゆく。

——キタヘ　ユク

ＯＫ。ポールはどんどん登ってゆき、１本道を進んでいった。森の中へ入ってゆくと、道には草や小さい木がはえていて、あまり人が通っていないようだ。とちゅう手ごろな大きさの木の棒が落ちていたので、ひろっておいた。木々の切れ間にでたと思ったら、そこから先は深い谷間になっている。とても下へおりて向こう側へ渡るのは不可能だ。東へ進むと、つり橋があった。とはいっても、こちら側と谷の向こう側にはえている太い木にロープを結んだだけの、ささやかなつり橋だ。しかも北側の少し手前のところで、片側のロープが切れているではないか。もっと東の方も調べてみたが、けっきょくこのつり橋を渡るしか、谷を越える方法はないのだ。



——○○○○○　○○○←❸

ＯＫ。つり橋の踏み板をそっと踏みしめてゆくと、ずいぶんと揺れる。ところどころ踏み板がぬけているところもある。右側のロープが切れている所へきたとき、ポールの体重をささえきれずに、左側のロープも切れた。あぶない！　ポールの体がぐらっと傾いた。

●と、ここでほんの１秒ぐらいの間があって、

ポールはまっさかさまに谷へと落ちていった。

GAME OVER

●あの１秒の間に、当然キミはキーインしなければいけないのだ。

——○○○○　○○○○←❹

ＯＫ。ロープにつかまったままポールは、北側の崖にぶつかった。いたいっ！　その衝撃でポールはつい手を放してしまった。落ちて行くポール。とすぐに、崖から張りだしていた岩の上に、ポールは尻もちをついた。

——○○○○　○○○←❺

ＯＫ。ポールは谷の北側に登ることができた。

●と、これで谷を渡る問題をクリアしたと思ったら大間違い。これでは「行きはよいよい、帰りは……」ではないか。そこでだ。

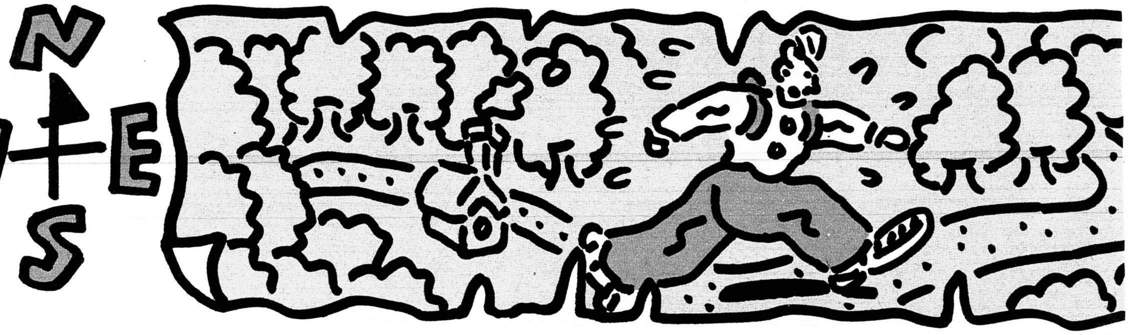
問題　1

帰りに谷を渡るにはどうしたらよいか。ヒント：いま谷を渡るときに、帰りのための準備をする必要があるのだ。

●問題１にたいして正しいアクションを行なったうえで、谷の北側に渡った。さあ、洞窟へ急ごう。

——ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。ポールが谷にそって進むと、



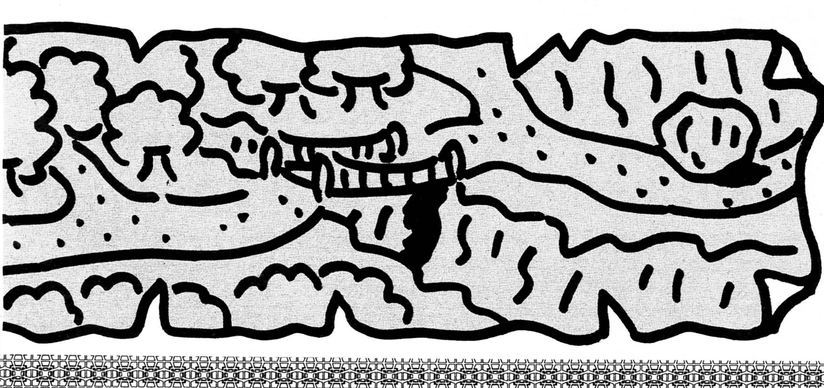
だんだん道が細くなってきた。植物もしだいになくなり、岩を掘っただけの道が崖にそって続いている。
――ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。ポールの目の前に大きな岩があり、道をふさいでいる。よく見ると、左側すなわち北側の崖に穴があいており、ちょうどその穴を岩がふさいでいるのだ。ここだけ崖の道は広くなっているので、岩の右側へ行くことができる。
――ミギヘ　ユク
言葉がわかりません。
――○○○○　○○←❻
ＯＫ。岩の南側にきた。岩の東側は、そこで谷が北方向に曲がっているために、急な崖になっている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。岩の西側にきた。
――○○○　○○○　○○○○←❼
ＯＫ。岩はぐらっと動き、向こう側の崖に落ちていった。左側の崖に穴があいている。
――アナニ　ハイル
ＯＫ。
――キタヘ　ユク
まっ暗なのでどっちがどっちだかわからない。
○○○○○○○○○○　○○○←❽
ＯＫ。北方向に洞窟がのびているが、ずいぶん下り坂になっている。
――キタヘ　ユク
ＯＫ。ここから先は、岩盤の壁が行く手をふさいでいる。壁にすきまがある。
――○○○○　○○○←❾
ＯＫ。壁はそれほど厚くはなく、壁の向こうに道が続いているようだ。
――カベヲ　コワス
ポールの持っている物では壊せない。

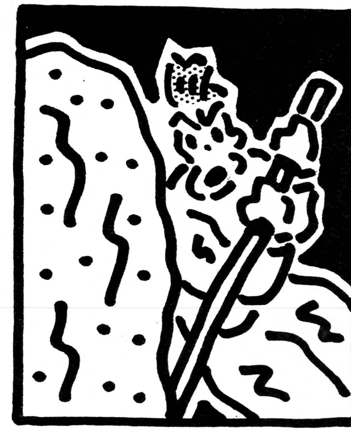
●と、ここで立ち往生。ほかにぬけ道はないようだ。さて、

問題　2

どうやってこの壁という難関をパスするか、その方法を考えてほしい。ヒント：まえにやった、あるアクションが間違っていたのだ。

●岩の道を歩いて岩の西側まできたところまでやりなおし、
――ミナミヘ　ユク
ＯＫ。岩の南側にきた。
――ボウデ　イワヲ　ウゴカス
ＯＫ。ポールは棒を岩の下に突っこんで、満身の力をこめて棒を押しあげた。ぐらっと揺れたかとおもうと、岩はごろごろと穴の中に転がっていった。かなりの勢いで岩は壁に激突し、壁に大きな穴をあけた。
――キタヘ　ユク
岩がじゃまで行けません。
――○○○　○○○←❿
ＯＫ。
――○○○　○○○←⓫
ＯＫ。ポールは岩の内側におりた。
――キタヘ　ユク
ＯＫ。ここは十字路になっている。
●待てよ。この十字路のところでセーブしておいたほうがよさそうだ。
――ゲームヲ　セーブスル
ＯＫ。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。道は北と西に分かれている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。道は北に曲がっている。
――キタヘ　ユク





ＯＫ。道は東に曲がっている。
――ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。道は南に曲がっている。
――ミナミヘ　ユク
ＯＫ。道は東と西に分かれている。
――ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。ここは十字路になっている。
●あれっ、もとにもどったみたいだぞ。
――キタヘ　ユク
ＯＫ。道は北に続いている。
――キタヘ　ユク
ＯＫ。道は東と西に分かれている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。ここは行き止まり。
――ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。道は東と南に分かれている。
――ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。道は北と南に分かれている。
――ミナミヘ　ユク
ＯＫ。道は西へ曲がっている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。ここは十字路になっている。
●あっ、また同じ十字路だ。でもマップは着々とつながってきたぞ。北、北、東と進んだあと、
――キタヘ　ユク
ＯＫ。道は北と西に分かれている。ここの壁には〝X〟マークが描かれている。
――キタヘ　ユク
ＯＫ。道は西に曲がっている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。道は西へ続いている。
――ニシヘ　ユク
ＯＫ。道は北と南に分かれている。北

の方向に明かりがさしている。

●と、ここですぐに明かりのほうへ行きたいのだが、あわてる乞食は……。まだマップが完全になっていないので、"X"マークのあるところまでもどり、

――○○○　○○←⑫

ＯＫ。道は北へ曲がっている。

――**キタヘ　ユク**

ＯＫ。道は北と東に分かれている。北の方向に明かりがさしている。

●と、これでこの場所までのマップはつながったことになる。そこで、

――**キタヘ　ユク**

ＯＫ。ここは洞窟の天井が大きくあいていて、上には星空が見えている。ここには植物が繁っているらしいのだが、暗くてよく見えない。

●目的地に着いたことは着いたのだが、洞窟の中で時間を費やしすぎて夜になっちゃったのだ。プレー続行不能になったので、

――**ゲームヲ**　○○○○○←⑬

ＯＫ。

●としてから、最少のコマンド回数で目的地に行けばよいはずだ。そこで、

問題　3

十字路から、方向移動コマンドを６回キーインすれば目的地に着けるのだが、進むべき方向を順序どおり答えてくれたまえ。ヒント：マップするっきゃないじゃん。

●というわけで目的地に着いたところから続けることにしよう。

ここは洞窟の天井が大きく開いていて、上から太陽の光がさしこんでいる。いろいろな植物が栽培されている。

●ほとんどやったね。こんなときＡＶＧプレーヤーの胸は幸福感でふくらんじゃうんだ。自信をもって、

――**ヘドロスソウヲ　トル**

ポールはヘドロス草がどんな草なのか知らない。

●ガーン。ふくらんだ胸がすぐにしぼんでしまうのれす。ええい、めちゃくちゃ取ってしまえ。

――**クサヲ　トル**

でたらめな行動はＡＶＧプレーヤーには許されません。





●だってさ。しばし熟考。そうだ。老人と話したあとで、こうキーインしておけばよかったのだ。

――○○○○○○　○○←⑭

ＯＫ。ポールはヘドロス草の特徴をおぼえた。

●そのようにして、また目的地までやりなおしだ。

――**ヘドロスソウヲ　トル**

ＯＫ。十分な量を取ることができた。ポールは急いで迷路をもどり、岩の道を通り、谷の北側までやってきた。向こう側まで張ってあるロープにつかまって、ゆっくりと渡っていった。ちょうどまん中あたりまできたとき、急に吐き気がおそい、目まいがした。あぶない！深い谷底に吸いこまれそうな感覚がおそう。手足にしびれが走り、ああっ、もうロープを持っていられない。「ギャー！」、ポールの叫び声は谷の中に響きわたった。

GAME OVER

問題　4

なんでこうなったか。どうすればこうならないか。

●とこの問題に対する適切なアクションをやっておけば、つぎのようにゲームは終わるのだ。

ポールはヘドロス草を村人にあたえ、無事に疫病の村を救った。おめでとう、キミはみごとこのＡＶＧをクリアーしたのだ。

誌上体験アドベンチャー《3月号》

ショートショート特集

解決編

ショートショート特集はおもしろかったかな？　短い文章の中にでも、あっと驚くトリックがしかけられるだろう！　きっとキミにもつくれるはずだよ。友だちどうしでつくって、問題をだしあうのもいいぜ。というわけで、応募もたくさんきました。その中から、とくにすぐれた作品は、全文を次号の6月号にて何作品か発表しますので、楽しみにしていてください。

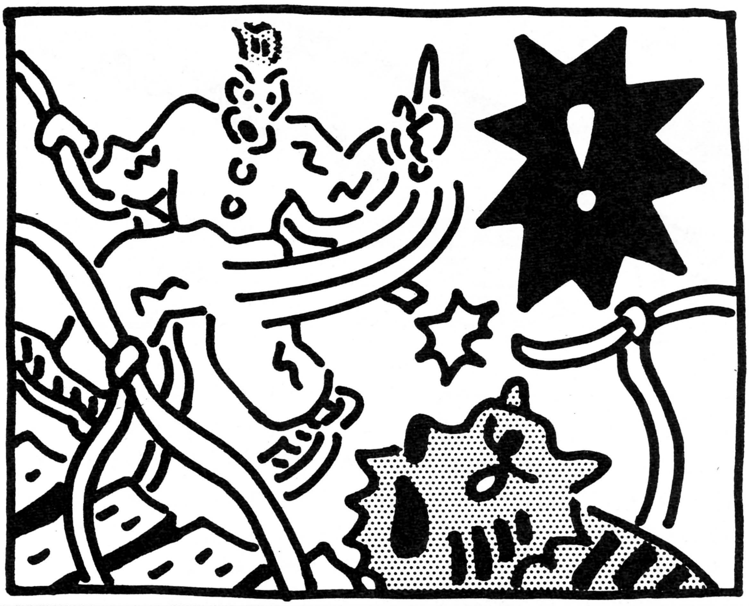
さて、ブラインドコマンド⑨のほうの宿題ですが、なんと今回も前回につづき、応募者全員が正解という奇跡がおきました!?　オット、失礼。これも皆さんのアドベンチャーセンスがピカイチのものになってきたからですよね。

ズバリ、答えは

ロープニ　ツカマル

でした。自分はロープにツカマリ、そしてロープをキルことによって、トラだけを谷底へ、というわけだ。

千葉県夷隅郡の寺田匡徳君、長野県長野市の金丸雄次君、岩手県東磐井郡の千葉和之君をはじめ、たくさんの応募ありがとう。ほかあわせて10名のみなさんに、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。これからも、どんどん応募を待ってます！



宿題と応募方法

今回も宿題は2つ。だんだん、むずかしくなってきただろう!?　みんな負けずにアドベンチャーセンスをみがき、たくさん応募してくれよ。応募者の中から、宿題Ⓐ ⒷをあわせてコンプティークオリジナルTシャツを5名にプレゼントするからね。なお、4月号の解決編は6月号で、今号の解決編は7月号にて発表します。

宿題A

ブラインドコマンド⑭を答えてくれ。

宿題B

問題4。なぜ、そうなってしまったか。どうすればそうならないか、を答えてくれ。

今回の正解

問題1の答え

谷の南側でつり橋が結んである太い木に、ポールの持っているロープの一端を結ぶのだ。反対の端を谷の北側の木に結び、帰りはロープをつたわって渡る。

問題2の答え

さっき崖の穴をふさいでいた岩を、東側の谷へ落としてしまったけれど、これを穴の方へ動かせば、傾斜によって壁に向かって転がってゆき、激突して壁を壊してくれるというわけ。だから、岩の南側にいるときに棒で岩を動かせば、岩は北の方向に転がるのだよ。

問題3の答え

十字路から、東、北、北、西、北、北、の順に移動すればよい。

問題4の答え

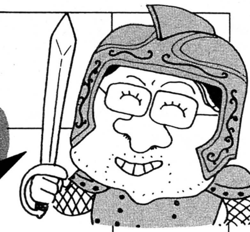
宿題B

ブラインドコマンドの正解

1. ロウジンニ　ミズヲ　ノマセル
2. チズヲ　ミル
3. ツリバシヲ　ワタル
4. ロープニ　ツカマル
5. ロープヲ　ノボル
6. ミナミヘ　ユク
7. ボウデ　イワヲ　ウゴカス
8. カイチュウデントウヲ　ツケル
9. スキマヲ　ノゾク
10. イワニ　ノボル
11. イワヲ　オリル
12. ニシヘ　ユク
13. ゲームヲ　ロードスル
14. 宿題A

勇者たちよ鍛えろ!!　黒田幸弘

クロちゃんのRPG(ロールプレイングゲーム)講座



第5回 人間はみな兄弟、モンスターも…?

RPGの世界では、人間以外にもたくさんの種族がいる。亜人類、モンスターに属する仲間がそれだ。せっかく、ほかにもたくさんいるんだから、これらと遊ばない手はないだろう。想像力をたくましく、他の種族ともいっしょに遊ぼうぜ!

コンプティークを読んでいる人たちは、きみもぼくもみんな人間だよね。なかにはぼくは宇宙人だぞ、という人もいるかもしれないけど、そんなやつはとりあえず無視しよう。まあ猿やくじらなんかには、知能があるらしいんだけど、この地球上では人間以外で知性のある生物はいない。

でもロールプレイングゲームの世界では、決してそんなことはないぞ。もちろんゲームの中心的キャラクターとしては、人間がいちばん多いけれど、キャラクターの中には、人間とはまったく違った種族がいるんだ。きみたちも覚えているだろうけれど、エルフ、ドワーフ、ハーフリングといった、人間に近い種族のことさ。今回はこの種族についてのお話だよ。

ロールプレイング版生物学

ロールプレイングゲームの世界では、生物は3つの種族に分かれるんだ。このうちひとつはもちろん人間だ。たいがいはキャラクターとしてゲームの主役をつとめるし、ときには悪役なんかで登場することもある。なんてったって人間がいないんじゃ、ゲームのイメージがわかないからね。

それから人間と正反対なのが、いつも悪役のモンスターたち。オーク、トロール、スライム、バンパイヤなどといった、いかにも怪物といった連中だ。こいつらはどのゲームでも、きみたちのキャラクターが戦わなくてはならない敵として登場する。バンパイヤやドラゴンのように、知性がある怪物もいるけれど、ほとんどの怪物の頭脳にはあまり信頼がおけないようだ。

さて、のこったグループが、人間じゃないけれどもモンスターでもない、という連中だ。彼らは「亜人類(デミ=ヒューマン)」と呼ばれるグループで、人間と同じように知性があり、きみの冒険の仲間になる種族なんだ。エルフ、ドワーフ、ハーフリング、ノーム、ホビットなどという種族は、みんなこの「亜人類」で、人間と同じような心や感情をもち、理性によって行動する。だから人間と同じようにゲームのキャラクターになることができるんだ。もちろん人間と同じだということは、中には悪いことをするやつもいるってことだけど。

ロールプレイングゲームで種族っていったときは、この「亜人類」とモンスターをよく区別しよう。「亜人類」は基本的には人間の仲間なんだから。

エルフの敵はドワーフ?

それじゃそれぞれの種族の特徴について、ちょっと考えてみよう。長所と短所を知ってると、キャラクターをつくるときに有利になるしね。

まず最初はエルフだ。エルフっていうのはヨーロッパの民話などでは、森の妖精とされている種族だ。人間よりも体力は多少おとるけれど、そのかわり魔法を使うことができるし、弓の腕前もたいしたもんだ。それに"ミスリル"という金属を使って、じょうぶで軽いよろいをつくることもできるんだ。

だけどエルフは基本的には平和を好み、あまり物に対する欲望はない。また芸術を愛するので、絵画、工芸品、詩などに強い興味をもつようだ。また

ロールプレイングゲーム版生物学

種　族	特　　　徴
人　間	もちろんきみやぼくと同じ人類のこと。キャラクターにもなるし、悪役のときも主役クラスだ。
亜人間	人間に近いけれども、どこか違う種族。キャラクターにもなるけど、ただの怪物としてあつかわれることもある。
モンスター	いわゆる怪物のこと。キャラクターにはほとんどならなくて、たいがいは敵となって登場する。もっともドラゴンのように、敵の主役をつとめるのもいる。

たいへん長寿で、数千年も生きるといわれている。つまり森の中にすむ、おとなしい高貴な種族というところかな。だからほとんどのゲームでは、エルフは戦士よりも魔法使いのほうが向いていることになっているんだ。

もっともこれがトルーキンの『指輪物語』に出てくるエルフとなると、かなりイメージが違う。なにしろこの話では、エルフは人間よりも先に神によってつくられた、半分は神のような種族ということになっている。老衰ということがないので、事故でもないかぎり死なない（極論！）し、剣を持たせれば人間と同じように、あるいはそれ以上に強くて、強敵と平気で戦う種族なんだ。

でも、こんなにすごいエルフは、ロールプレイングゲームではまずみられない。あたりまえの話だけど、こんなにエルフが強いなら、みんなエルフのキャラクターしかつくらないからね。

ゲームにはエルフもよく出てくるけど、それと同じくらい出てくるのはドワーフだね。ドワーフは地底の小人ということになっているけれど、日本で考えるような手のひらにのるような小人じゃないぞ。ふつうのドワーフは人間よりもすこし小さいくらいの、身長が1～1.2メートルくらいで、がっちりした体格をしている。力も強いので、戦士に向いているんだ。武器はたいがい片手斧で、よろいやかぶとは必ず身につけている。ただし機敏性が低い（つまりのろま）ので盗賊には向かないよ。

ドワーフのおもな仕事は地底の鉱山を掘って、金や銀を掘りだして、それで工芸品を作ることだ。ドワーフの金細工の腕はたいしたものなので、工芸品はとても貴重なものだ。

このドワーフでいちばん有名なのは、たぶん童話の『白雪姫』に出てくる7人の小人だろう。もっとも、あの話に出てくるドワーフは、ロールプレイングのドワーフとはだいぶ感じがちがうけどね。むしろ『ホビットの冒険』に出てくる、先祖の土地をうばいかえすために戦うドワーフのほうがイメージ



が近いな。ただトールキンの設定では、エルフとドワーフはほとんど仇敵どうしということになっているので、パーティーにいっしょにいるなんておかしいことになるけどね。

小人たちの世界

さてハーフリング、ノーム、ホビットといった、ほんとうの小人たちに話をうつそう。とはいっても、実際のところ、どこでもこの3つの種族がどの程度ちがうのか、はっきりとはわからないんだけどね。たしかなのは、3つの種族とも、身長は1メートル以下で、しかもドワーフのようにがっちりした体格ではないことぐらいかな。

この3種族のなかでも、どうもハーフリングとノームはだいたい同じ種族みたいだ。同じ小人をD＆D®ではハーフリングと呼んでいるけれど、言いかたとしてはノームのほうが一般的だ。もっともノームというのは、さっきいった平和主義のエルフよりもさらに戦いを好まず、丘などの穴に住んで暮らしている民話の中の小人族だから、戦闘的なロールプレイングゲームに登場するのは、ハーフリングのほうがいいのかもしれないね。

このノーム（ハーフリング）は、おとなしく平和な生活をしているために、知恵や信仰心が高いので、たいがいの場合は僧侶に向いているようだ。また小さくてすばしっこいという特徴を生かせば、盗賊になるのもたやすいだろう。もっとも盗賊のようなことを、おとなしいノームがするかどうかは、ちょっと疑問なんだけど。

ホビットはノームやハーフリングにくらべると、出どころがはっきりしている。さきほどから何回も出てくるトールキンの『ホビットの冒険』の主人公、ビルボ・バギンズ君がホビット第1号なんだ。そんなわけでホビットというのは、古くから民話などで語りつがれている種族じゃない。だいたいホビットという名前も、ラビット（うさぎ）の変形だという説があるくらいだからね。

そんなわけでホビットは、ハーフリングやノームとよく似ている。トルーキンの小説にはホビット以外の小人は出てこないから、あるいは同じものなのかもしれないんだ。だけどロールプ

レイングゲームでは、ホビットとハーフリング（またはノーム）は、はっきりと分かれていることが多いようだ。たぶんホビットは有名なので、ゲームに入れちゃうんじゃないかな。

ただしホビットの性格は、ノームなどとはちょっとちがっているみたいだ。知恵や信仰心はそんなに高くないけど、とにかく運がいいことになっている。もっとも運がいいということだけじゃ、どの職業に向いているっていうのはわからないけれど、小さくてすばしっこいという特徴は、ほかの小人族と変わらないようだから、盗賊になるのもいいかもね。

ウルティマ3には、ボビットという種族が出てくるけれど、これもホビットのことだ。なんで名前を変えたのかはわからないけれど、気をつけてくださいな。

スペシャルスロットは花ざかり

それじゃあロールプレイングゲームの種族というのは、だいたいこんなもんかと思っているキミ、ハハハ、まだまだ甘いよ。日本でもずいぶん出てるけれど、本場アメリカでのロールプレイングゲームの数はこんなもんじゃないんだ。だからその中には、とんでもないゲームがあるんだぞ。

たとえばシミュレーションゲームで有名な、ＳＳＩという会社から出ている『ファンタジー』というゲームでは、モンスターをキャラクターにできるというとんでもないゲームだ。ゴブリン、トロール、ミノタウルス、トカゲ男なんかが、きみのパーティーのメンバーとしてあばれまわるんだから、もうむちゃくちゃだね。

ただしこのモンスターたちをキャラクターにするときは、あまり知性の高い連中じゃないので、魔法使いや僧侶にすることはできない。つまり頭のいらない職業である、戦士か盗賊にしかなれないんだ。あとこの連中は、体力はあるけれど魅力が低いので、町にいってもきらわれ者で、冷たくあしらわれてしまう、かわいそうなキャラクターになっちゃうことが多いよ。もっともなかにはゲームを解く鍵になっているモンスターもいるから、いちおうはそれぞれをつくらないわけにはいかないみたいだ。

このゲームのもうひとつの特徴は、パーティーのメンバー6人に加えて、精霊を呼び出せることだ。精霊には「火の精」「水の精」「大地の精」の３種類がいて、きみのパーティーの7番目のメンバーとして、スペシャルスロットという位置で大活躍してくれるんだ。まあこの精霊は種族といえるかどうかちょっとあやしいけれどね。（注：スペシャルスロットとは、特別にあたえられたメンバーの席という意味）。



アメリカはひろいから、こんな変態なゲームはファンタジーだけじゃない。有名なＥＡから去年出た『バーズテール』も、そんなゲームのひとつだ。このゲームは『ファンタジー』みたいに、モンスターでキャラクターをつくることはできないけれど、スペシャルスロットの使いかたが変わっているんだ。

どう変わっているかというと、たとえばダンジョンのなかを歩いていたとすると、ときどき怪物がひとりでやってきて「パーティーに入れてくれ」っていうんだ。それできみがＯＫすると、その怪物はスペシャルスロットに入って、きみたちといっしょに戦うわけ。まあ『ブラックオニキス』でも、ダンジョンのなかで仲間を拾ってくることができたけど、あれと同じようなもんだ。人間とモンスターとの違いを無視すればね。

でも『バーズテール』のスペシャルスロットの使いかたは、これだけじゃないんだ。この世界には侍や巨人の形をした小さな人形があって、戦闘のあとにときどき落ちているんだ。そしてきみがそれを拾って使ってみると、侍とか巨人とかが出てきて、スペシャルスロットに入るんだぞ。つまりこの人形があると、わざわざダンジョンの中で仲間をさがさなくてもいいわけだ。やったね。

ただしスペシャルスロットの使いかたのきわめつけは、魔法で何かを呼び出すことだよ。呼び出せるものはさっきの侍や巨人をはじめとして、狼、魔剣、ドラゴン、ゾンビ、悪魔などなど、変なものが山ほどあるんだ。ぼくはこの中では、ドラゴンを呼び出すのが好きだね。なぜってもちろんドラゴンが使えることもあるけれど、ペットにドラゴンを飼っている気分になるんで、とてもゲームが楽しくなるんだ。残念なことは呼び出したドラゴンに名前がつけられないこと。ゲームの途中で消えち

ゃうこともあるから、しょうがないんだけどね。ドラゴンだから「ドラエモン」にでもしようと思って、楽しみにしてたのに残念。

極論のモンスターパーティー

このモンスターをパーティーにいれるっていう考えかたを、もっと発展させると、モンスター側からロールプレイングゲームをするってことになるんだ。アメリカではもうずいぶん前に、D＆D® のパロディーみたいなゲームで、プレイヤーがみんな怪物になって、ダンジョンマスターがつぎつぎに繰りだしてくる人間や亜人間のパーティーと戦って、お金をかせぎ、経験値をあげるというのがあったんだ。

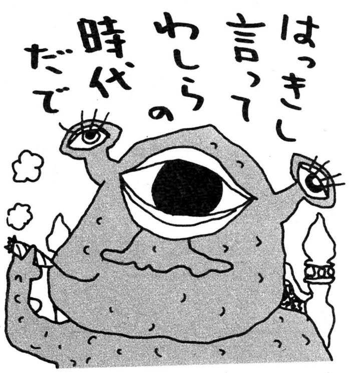
これにヒントを得たかどうかはしらないけれど、某誌の情報によれば、なんでもあの『ウィザードリー４』は、第１作で倒されたワードナという悪の魔法使いが、ダンジョンの底から復活してきて、モンスターでパーティーを組んで、敵(もちろん人間たち)と戦うというストーリーらしい。なんのことはない、自分で「ウイザードリーシリーズ」のパロディをやってるわけで、ジョーク好きのアメリカ人らしいなあ、と思いますね。ほんと。

でもアメリカ人だとすぐに勧善懲悪に走ってしまうので、モンスター＝悪いやつ、ということになってしまうけど、われわれ日本人からするとモンスターにもモンスターの世界があるんじゃないの、なんて考えちゃうね。たとえばダンジョンの落とし穴なんて、だれかが１回落ちると、上に敷いてあったふたなんかは、こわれちゃってもう使えないはずだけど、あとで行くとそこでまた落ちちゃう。だからこれはあとでメンテナンス係りのオークが来て、「やれやれ、こんな大穴をあけちゃこまるな」なんていいつつ、また穴をふさいでいるのじゃないかな。こう考えるとモンスターも他人みたいじゃなくなるね。

さてそこで提案。キミの知っているロールプレイングゲームのモンスターたちを使って、「こんなパーティーはどうかな」っていうのを考えてくれ。最高で６人（６匹かな）まで。魔法の使えるモンスターも忘れないように。また、どうしてこれを選んだのかというコメントもつけ、コンプティーク編集部「RPG」係まで送ってくれ。面白いパーティーを送ってくれた人には、オリジナルＴシャツをプレゼントするよ。

種族とその特徴

種　族	特　　　徴
人間	いちばんよく登場する種族。平均的な能力の持ち主で、たいがいの職業につける。というよりも人間の能力が、ゲームの基準になっているというべきだろう。ただし信仰心は薄いので僧侶には向かない、というウィザードリー派の学説もある。
エルフ	人間よりも頭がよく、信仰心も厚いので、魔法を使う魔術師や僧侶に向いている。そのかわり体力は全体に低いし、運も悪いとされている。トルーキン派のエルフ万能説は、ロールプレイングゲームでは異端とされている。
ドワーフ	力の強い小人で、戦士にうってつけである。ただし機敏性の低さにも定評がある。初心者はついついドワーフの戦士ばかりを作ってしまうが、すべての戦士をドワーフにしたために、怪物の動きについていけなくて、「のろま軍団」とさげすまれた人も多い。
ハーフリング（ノーム）	体力にはさしてめぐまれていない小人なので、戦士にはなりにくい。それよりも信仰心の厚さを生かして、僧侶などになるほうがいいだろう。ちょっと毛色の変わった盗賊なんかも、なかなか適した職業だ。
ホビット	やはり小人種族だから、戦士は向いてない。とはいってもホビットは、かなり通俗的（田舎のおっさん的である）なので、魔術師や僧侶も適した仕事とはいえないだろう。そうなると盗賊になるか、なんかの仕事にむりやりついてしまって、あとは幸運でカバーするのがいいだろう。なにしろうさぎ起源説があるのだから、あまり多くは望まないように。
ボビット	ウルティマ３に出てくる。ホビットのもじり、またはパロディとみてよいだろう。
ファジー	毛むくじゃら、の意味。やはりウルティマ３に出てくる。小人族の変形のひとつである。
ハーフエルフ	エルフと人間の混血で生まれた種族。人間をベースにしてエルフの知能を混ぜるという、ほんとうは万能のキャラクターなんだろうけれど、特徴が必要なロールプレイングゲームでは、中途半端なキャラクターになりやすい。
ハーフオーク	ハーフエルフは本にも出てくるけれど、ハーフオークはあまり登場しない。オーク（繁殖力が非常に高い）と人間の混血で生まれた種族。ハーフエルフとちがって、こちらはやたらと力があるという特徴をもっているので、戦士にするにはいいだろう。頭の中身は期待しないこと。



D＆DはＴＳＲ社の商標です

パソコンミュージックゼミナール

講師：広野幸治
連載その⑤

MUSIC SEMINAR



ハローエブリバディ、元気かい？　春の新学期ももうすぐ目の前だけど、このゼミナールも第5回を迎えて、いよいよ「応用編」に突入だ。今回は、音楽演奏ルーチンを、ゲームなど他の目的のプログラムに組みこむ方法について説明しよう。

イラスト／中野豪

♡　♡　♡

先月号の「イーガー皇帝」のＢＧＭプログラム、うまく動いたひと、手をあげてーっ。ひい、ふう、みい、よお、フムフムふむ。よーしっ。キミたちは、マクロコマンドの使い方をカンペキにマスターしたものとみなして、この講座の初等科終了を認めましょう！（うまくいかなかったひとは、どんどん編集部あてに質問の手紙やハガキをください。添削して差し上げます）

さて、いくらＦＭ音源の音色がうつくしいといっても、ただ音だけ出してたんじゃ、ツマンないね。画面にグラフィックを描きながら、ゲームキャラクタを動かしながら、ステキなＢＧＭを流す……これこそ、みんなが夢みてることじゃないかな？

マクロコマンドを自由に操れるようになった、もうどんなメロディでもリズムでも、自由に演奏できるようになった。で、つぎはその演奏を画面表示と組み合わせてみたい……と発展するのは、理のトーゼンというもの。さっそくそのあたりの応用テクニックにはいっていくことにしよう。

◉効果音

いっぱんにゲームなどの画面と組み合わせて使われる音は、大きく考えて２種類にわけることができる。

いっぽうは、キャラクタの動作に合わせて鳴る、いわゆる「効果音」のタグイ。マイキャラやマイシップが、攻撃を発したり、移動したり、あるいは不運にもシンじゃったりしたときに出る音だ。

こういえば、おそらくみんなの頭には、爆発音だの、エンジンノイズだのといった音がスグに思い浮かんでくるんじゃないかな？　こんな現実の音のマネっこばかりじゃなく、ゲームの世界では、ＵＦＯの飛ぶ音だの、妖精の歩く音だの、なんだかワケのわかんない音がワンサと出てくる。

実際、多くのプログラマたちは、いかに奇妙キテレツな音色をデザインするかということに、毎日頭を悩ませているんだ。そのうち、カンフーものなんかで、「アチョーッ」とか「キェーッ」とか発声するものも出てくるかもしれないね。

こうした音色の自由度の点でも、ＦＭ音源はたいへんユーシューだ。88ＳＲだと、音色番号15〜19あたりに、すでにスペースファイトらしき音が登録されているから、とりあえずそれをそっくり使わせてもらうのもイイだろう（オリジナルの音色作りについては、この講座の次々回あたりで詳しく紹介するので、首を長くして待っててチョウダイ）。

音色の問題を別にすると、効果音の場合は、いかにキャラクタの動きとタイミングを合わせてやるかが重要になる。でも、これは意外にカンタン。効果音は、瞬発的なみじかい音が多いので、キャラクタを描くルーチンのわき

に、チョコっとくっつけてやるだけでも、けっこう「らしく」同期してくれる。

◉BGM

さて、もういっぽうは、ゲームの最中、のべつまくなしに鳴っている、いわゆるホントの「BGM（バック・グラウンド・ミュージック）」だ。

このテのBGMは、トーゼンのことながら、ちゃんと「楽曲」になっていなくちゃイケない。つまり作成にあたっては、メロディ構成からアレンジやリズムにいたるまで、かなり本格的な音楽知識やセンスが必要とされるってこと。ゲーム全体の印象が、このBGMのできいかんで大きく左右されることも多く、けっして手をぬけない。

BGMの場合は、なにせフレーズも長いうえに、ずーっと鳴っていなくちゃイケないから、ちょいと大変だ。途中で途切れてもおかしいし、速くなったり遅くなったりしてもらっても困る。また、音源チップの発声数には限りがあるので、効果音といっしょにはさむときは、うまくパートをやりくりすることも必要になってくる。

◉音と画面を同期させる

いずれにせよ、効果音やBGMをゲームなどに組みこむ際には、画面との「同期」ということがもっとも大切になる。で、この必殺テクニックを紹介することが、今回の目的だ。

といっても、いきなり大きなゲームプログラムを作る……なんて始めちゃうと、いくら誌面があってもたりないので、とりあえずキャラクタの動きに合わせて音楽を演奏するサンプルを作

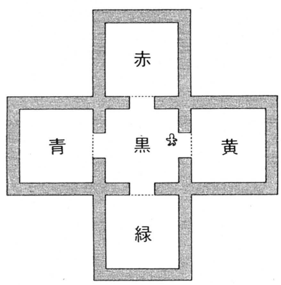


ることにする。

サンプルプログラムの仕様は、ざっと以下のとおりだ。まず画面に、図1のような5つの部屋を描き、この部屋のなかを、キー操作でキャラクタが自由に歩きまわれるようにする。まんなかの部屋をのぞく、4つの部屋にキャラクタがはいると、それぞれちがったメロディが鳴りだす。同じ部屋の中にキャラクタがいる間は、そのメロディがずっと鳴り続け、部屋を出ると同時に演奏が止まるようにする。

演奏メロディは、赤・青・黄・緑の各部屋に、図2の楽譜にのせた4つを対応させる。どれも筆者がかってに作ってみたものだが、いちおう部屋の色に合わせて、雰囲気を変えてみたつもりだ。

図1　サンプルプログラムの画面



・キャラクタがちがう色の部屋にはいるたびに、ちがうメロディが鳴るようにする
・操作キー　2 4 6 8　(88SR)
　　　　　　↑ ↓ ← →　(MSX)

図2　4つの部屋のメロディ



◉プログラムのあらすじ

さて、たったこれだけの作業だが、プログラム中でやらなくちゃイケないことはヤマほどある。ちょっと作業を細かく分解して、プログラムになおしやすくしてみよう。おおすじは、こんなところだ。



❶まず、グラフィック命令で、画面に部屋の絵を描く。
❷キャラクタを黒の部屋の中央に配置する。
❸キー入力を調べて、それに合わせてキャラクタを動かす（キャラクタの絵を消して、別の場所に描きなおす)。
❹キャラクタの現在位置を調べて、それに合わせたメロディを演奏する（または、演奏を中止する)。
❺❸と❹をくりかえす。

実をいうと、これだけの作業をＢＡＳＩＣで実現するのは、かなりシンドい。とくに、88ＳＲの場合、音楽演奏命令の不備もあって、キャラクタをスムーズに動きまわらせつつ、途切れなくまともなメロディを奏でつづけるとなると、ほとんどお手上げといってもよい。やっぱり、マシン語レベルの操作が必要なのだ。

この点、ＭＳＸ用のＦＭミュージックマクロ（ヤマハからＲＯＭカートリッジとして発売されている、ＦＭ音源用の拡張ＢＡＳＩＣ）なら、かなり鑑賞に耐えるものを作ることができる。ここでブツブツ文句をいっていてもしょうがないので、とにかくなんとかやってみることにしよう。ここから先の説明は、このコーナーのおしまいのプログラムリストを参照しながら読んでほしい。

◉プログラムの初期設定

まず、最初の数行は、おきまりの初期設定だ。今回は、絵を描いたりするので、画面モードの設定も音楽演奏といっしょにやっておく。

そのつぎの＊ＭＡＰ．ＩＮＩＴというブロックは、キャラクタの位置を判定するための、ちょっとしたしかけになっている。図３のように、各部屋や壁の状態をあらわす数値コードを決めておき、配列変数に書きこんでおくのだ。こうしてあらかじめ、盤面のマップを配列変数に収めておけば、これを参照するだけで、キャラクタがどの部屋にいるのかをすばやく知ることができるってワケ。ここでは、壁のコードをゼロに決めているので、キャラクタの進行方向に障害物がないかどうかの判定にも使えるんだ。

おつぎ、＊ＭＡＰ．ＤＲＡＷは、ＬＩＮＥ命令を使って、実際に画面上に部屋と壁の絵を描いているところ。ここまでが、このプログラムの初期準備で、さっきの「あらすじ」でいくと、❶と❷の部分にあたる。

図3　配列変数MA(21、21)の内容

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0								0	0	0	0	0	0	0	0							
1								0	1	1	1	1	1	1	0							
2								0	1	1	1	1	1	1	0							
3								0	1	1	1	1	1	1	0							
4								0	1	1	1	1	1	1	0							
5								0	1	1	1	1	1	1	0							
6								0	1	1	1	1	1	1	0							
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	2	2	2	2	2	2	0	5	5	5	5	5	5	0	3	3	3	3	3	3	0
9	0	2	2	2	2	2	2	0	5	5	5	5	5	5	0	3	3	3	3	3	3	0
10	0	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	0
11	0	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	0
12	0	2	2	2	2	2	2	0	5	5	5	5	5	5	0	3	3	3	3	3	3	0
13	0	2	2	2	2	2	2	0	5	5	5	5	5	5	0	3	3	3	3	3	3	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15								0	4	4	4	4	4	4	0							
16								0	4	4	4	4	4	4	0							
17								0	4	4	4	4	4	4	0							
18								0	4	4	4	4	4	4	0							
19								0	4	4	4	4	4	4	0							
20								0	4	4	4	4	4	4	0							
21								0	0	0	0	0	0	0	0							

0＝かべ
1＝赤の部屋
2＝青の部屋
3＝黄の部屋
4＝緑の部屋
5＝黒の部屋
を表わし、画面表示に対応するマップとなっている

※　　　部分はどんな値でもよい

◉メイン・プログラム

さて、プログラムのメイン部分は、４つのサブルーチンをくりかえす永久ループとなっている。

＊ＳＨＯＷ．ＣＨＡＲは、キャラクタを画面上で移動させるサブルーチン。ほんとは、もっときれいなキャラを動かしたかったんだけど、ＢＡＳＩＣじゃあトロいので、文字を使うことにした。でも、それまでの位置に表示されていたキャラを消して、新しい位置に描きなおす、という手順はおなじ。グラフィックで描いたキャラを動かす場合は、あらかじめ描いておいたキャラクタの絵を「ＧＥＴ＠」でとりこみ、「ＰＵＴ＠」命令で望みの位置に表示すればヨロシイ。

＊ＧＥＴ．ＫＥＹは、キー入力を調べるルーチン、＊ＣＨＥＣＫ．ＫＥＹは、これから進もうとする位置が壁になっていないかどうかをチェックするルーチンだ。そして、最後の＊ＣＯＮＴＲＯＬ．ＭＵＳＩＣが、問題の音楽演奏を取りしきるルーチンとなっている。そんじゃ、この部分について、少しくわしく説明することにしよう。

◉音楽演奏ルーチン

ちょっとまわり道になるけど、まずは一般的なリクツの説明からはいろう。

パソコンで画面処理などの作業をさせつつ、ＢＧＭを流す場合の最大の問題は、いったいなんだろうか？

じつはこれが、

「音楽演奏命令は、他の命令にくらべて、実行終了までにものすごく時間がかかる」

ってことなんだ。たとえば、テンポ120で４分音符を８個演奏する場合を考えてみると、単純計算で１個あたり0.5秒×８＝４秒もかかってしまう。この間、もしパソコンの処理装置が、じっとなにもしないで待っていたら、とてもじゃないけど、画面を動かしながら音楽演奏を同期させているように見せかけることはできない。

ＢＡＳＩＣには、ふつう、ひとつの命令の実行が終了するまでは、けっしてつぎの命令に移れない、という大原則がある。たとえば、ＬＬＩＳＴ命令でプリンタに長いリストを打ち出す場合、印刷が終わるまでほかの作業はいっさいうけつけなくなってしまう。

が、音楽演奏のＰＬＡＹ命令だけは、特例が認められていて、音を出しつつつぎの命令へ進むことができる（音楽命令の実行にあまりにも時間がかかるための例外なのだ)。88ＳＲだと、この指定を行うのが、前回も紹介した「ＣＭＤ ＢＧＭ １」という命令だ。

ところが、88ＳＲの場合、この並列処理命令だけでは問題が解決しないのである。ひとつのＰＬＡＹ命令を実行中は、別のＰＬＡＹ命令をうけつけてくれないのだ。結果として、せっかく並列処理を命じても、前の演奏が完全に終わるまで、新しいＰＬＡＹ命令から先に進もうとしなくなる。そこで実行待ち状態のまま立ち止まってしまうのである（図４)。

けっきょく、ＰＬＡＹ命令どうしの時間的間隔を、プログラムを組む人が管理してやらなくちゃイケない、という、まことにヤッカイなことになってしまう。

◉タイマー「割りこみ」命令

この問題を強引に解決する方法としては、88ＳＲの場合、「タイマー割り込み」命令を使うことが考えられる。

「割り込み」命令というのは、図５のように、なにかの合図をきっかけにして、特定のサブルーチンに飛ぶ命令のことを指す。ふつうだとサブルーチンへの分岐は、「ＧＯＳＵＢ」命令によって、かならず決められた行から行へと飛びこされる。

が、割り込み命令の場合は、飛び越し先はあらかじめ指定しておくものの、実際の分岐はいつおこるかわからない。ここでは、割り込み用のタイマーの時間を４秒に設定して、４秒間隔で＊ＰＬＡＹ．ＭＵＳＩＣという演奏ルーチンが実行されるように、仕組んである。プログラム全体は、表向きは画面操作

図4　PLAY命令の並列性

```
100 CMD BGM1←PLAY命令の並列処理を許す
 :      :
300 CMD PLAY "CDEFGABC"←このフレーズを弾きはじめると同時に
310 CIRCLE(100,100),50,3 } この部分もいっしょに実行されるが…
320 PAINT(100,100),3,3   }
 :      :
400 CMD PLAY"CBAGFEDC" ←300行目の演奏終了前にここに実行が進んで
                          しまうと終了までここで止まってしまう
410 CIRCLE (50,50),30,2 } この部分の処理に時間的ズレが生じる!!
        :               }
```

図5　タイマー割りこみによる演奏(88SR)

```
TIME$="00:00:00":T$="00:00:04"       ←タイマーを４秒に設定
ON TIME$=T$ GOSUB ＊PLAY.MUSIC       ←割りこみルーチンの飛びこし先設定
TIME$ ON                             ←タイマー割りこみを許可、以後４秒
        :                              たつごとに、＊PLAY.MUSIC ルーチ
        :                              ンが呼び出される
 ＊MAIN.LOOP
   GOSUB ＊SHOW.CHR      ４秒経過     →＊PLAY.
   GOSUB ＊GET.KEY       割りこみ発生    MUSIC
   GOSUB ＊CHECK.MOVE                    ∫
GOTO ＊MAIN.LOOP                      ←RETURN
```

割りこみルーチンの処理が終わると、メインループは何ごともなかったように実行を続ける

やキー入力判定のみを行なっているように見えるけれども、実際には４秒ごとにワンフレーズずつ音楽を演奏しているわけだ。

各演奏フレーズは、いちおう演奏時間４秒を目安にしているので、理屈どおりにいけば、途切れなく演奏が実行されるはずになっている。けれども、現実には、タイマーの時間測定、演奏時間ともに誤差があるようだし、演奏データを読みこむのにかかる時間などのおかげで、さらに不正確になっているようだ。実行結果は、相当おそまつなものになってしまう。

あとのテクニックとしては、＊ＣＯＮＴＲＯＬ．ＭＵＳＩＣというルーチンで、キャラクタが別の部屋にはいったかどうかを判断し、黒の部屋にはいったときは、「ＣＭＤ ＳＴＯＰＭ」で強制的に音楽をストップさせている。逆に、色の部屋にはいったときは、演奏ルーチンを呼び出している。

まあ、このあたりが、88ＳＲのＢＡＳＩＣによるバックグラウンド演奏の限界と考えてもらってもいいだろう。

◉ＭＳＸ用マクロ

さて、最後に、ＭＳＸ用ＦＭミュージックマクロについても、すこし解説を加えておこう。

これまでこのゼミナールでは、ＭＳＸによるリストはかならず掲載してきたものの、ほとんど説明してこなかった。ＭＳＸのＦＭミュージックマクロを使うには、音源ユニットと拡張ＢＡＳＩＣを買い足さなくてはならないし、拡張命令の数がたいへん多く、初級者には扱いづらい面があるからだ。

が、今回のような中級テーマになってくると、ＭＳＸ用ＦＭミュージックマクロは、がぜん威力を発揮してくれる。

ＭＳＸ用マクロの最も大きな特徴は、まず演奏データをパソコンのワークエリアにかきこむ命令（＿ＰＨＲＡＳＥ）と、実際の演奏をスタートさせる命令（＿ＰＬＡＹ）とが、別々になっているという点だ。プログラム上では、ちょうど４トラックのテープにあらかじめ録音しておいた音楽を再生するような感覚で、一度かきこんだデータを何度も演奏できる（ただし、ひとつのトラックにはいる音数は、約500音程度と少なめなので、長い演奏のためには、けっこうこまめに内容を書き換える必要がある)。

ＭＳＸ用のプログラムでは、この機能を利用して、４つのメロディすべてをあらかじめ1290〜1350行で書きこんでしまっている。また、キャラクタ表示も、スプライト機能をいかして、人型にしてみた。スプライトには色の制

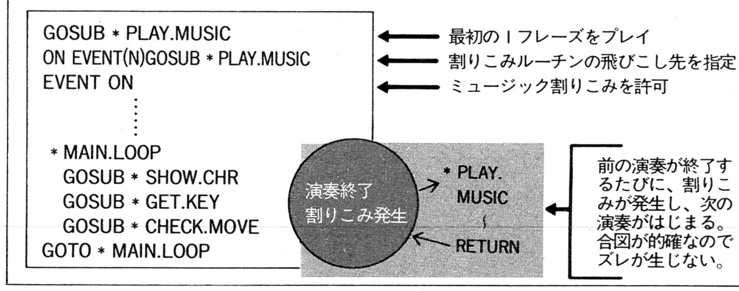
限はあるが、こういうときは、手軽に気がきいたパターンを作り、すばやく動かせるので、たいへん便利だ。

◉"うら"で音楽を演奏させる

もうひとつ、ＭＳＸのＦＭミュージックマクロに特有の、とってもうれしい機能として、「_ON EVENT～GOSUB」という命令がある。これは、_PLAY 命令による演奏が終わると、それをきっかけとして割りこみを発生させてくれる命令なのだ（図６）。

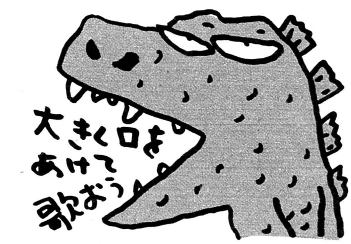
これを使えば、直前の_PLAY 命令による演奏が終わると同時に、さっとつぎの演奏にとりかからせることが可能だ。しかも、割りこみ処理によって、やはり「おもて作業」は画面処理に専念させ、そっちとは独立して、うらで音楽を演奏させることができる（じつは、この「_ON EVENT～GOSUB」にあたる命令がない機種だと、ＢＡＳＩＣでは、完全なバックグラウンド演奏ができない。なお、98用のＦＭ音源ボードに付属している拡張ＢＡＳＩＣには、これと同じ働きをする「ON PLAY GOSUB」命令が用意されている）。

図6　ＭＳＸ用ＦＭマクロのミュージック割りこみ



ＭＳＸと音源ユニット、ＦＭマクロを持っているひとは、ぜひこのプログラムを実行してみよう。そして、割りこみによるＢＧＭ演奏の仕組みをしっかりと理解してほしい。スムーズな音のつながりに、きっと驚いてもらえると思う。

今回は、ちょっと内容がムズかしすぎたかもしれないけれど、「割りこみ」ということの意味について、一晩ゆっくり考えてみてくれ。同時にひとつの作業しかできないはずのＢＡＳＩＣに、みかけのうえで、ふたつの作業を並行して行わせるための、高等ワザなんだヨ。



それじゃ、来月まで、オ・ルヴォワール！

88SR MR FR TR用

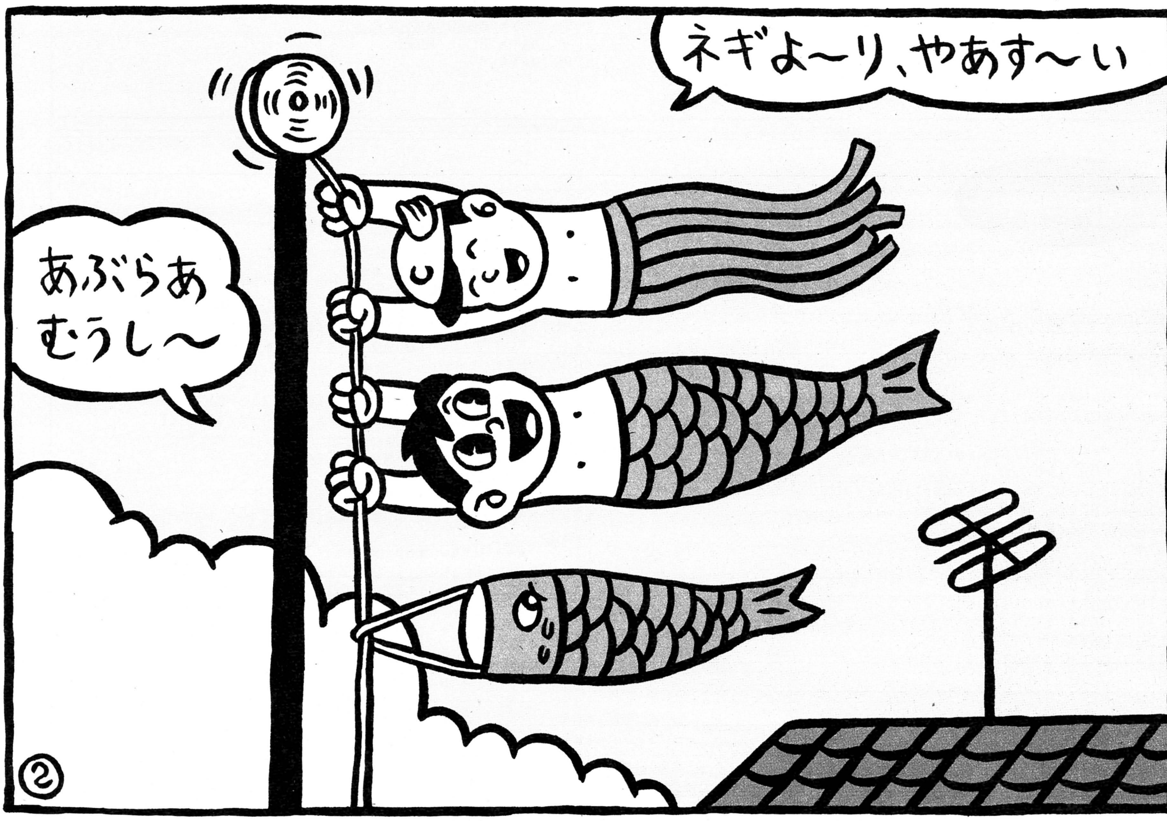
```
1000 '-------------------------
1010 '
1020 '     Melody Walker
1030 '     For 88SR/MR/FR/TR
1040 '
1050 '-------------------------
1060 '
1070 SCREEN 0,0 : CONSOLE 0,25,0,1 : WIDTH 80,
     25 : CLS 3
1080 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1 : DIM MA
     (21,21) : T$="00:00:04"
1090 TIME$="00:00:00" : ON TIME$=T$ GOSUB *
     PLAY.MUSIC
1100 TIME$ ON
1110 '
1120 *MAP.INIT
1130  FOR J= 8 TO 13
1140    FOR I= 1 TO  6 : MA(I,J)=2 : NEXT I
1150    FOR I= 8 TO 13 : MA(I,J)=5 : NEXT I
1160    FOR I=15 TO 20 : MA(I,J)=3 : NEXT I
1170  NEXT J
1180  FOR I= 8 TO 13
1190    FOR J= 1 TO  6 : MA(I,J)=1 : NEXT J
1200    FOR J=15 TO 20 : MA(I,J)=4 : NEXT J
1210  NEXT I
1220  MA(10, 7)=5 : MA(11, 7)=5 : MA(10,14)=
      5 : MA(11,14)=5
1230  MA( 7,10)=5 : MA( 7,11)=5 : MA(14,10)=
      5 : MA(14,11)=5
1240 '
1250 *MAP.DRAW
1260  LINE(112,0)-(239,176),7,BF
1270  LINE(0,56)-(351,119),7,BF
1280  LINE(128,8)-(223,55),2,BF
1290  LINE(16,64)-(111,111),1,BF
1300  LINE(239,64)-(335,111),6,BF
1310  LINE(128,120)-(223,167),4,BF
1320  LINE(128,64)-(223,111),0,BF
1330  LINE(160,56)-(191,119),0,BF
1340  LINE(112,80)-(239,95),0,BF
1350 '
1360 *MAIN.LOOP
1370  X=10 : Y=10 : X1=10 : Y1=10
1380  GOSUB *SHOW.CHAR
1390  GOSUB *GET.KEY
1400  GOSUB *CHECK.MOVE
1410  GOSUB *CONTROL.MUSIC
1420  GOTO 1380
1430 '
1440 *SHOW.CHAR
1450  LOCATE X*2,Y : PRINT "  ";
1460  LOCATE X1*2,Y1 : PRINT "@@";
1470  X=X1 : Y=Y1
1480  RETURN
1490 '
1500 *GET.KEY
1510  I$=INKEY$
1520  IF I$="4" THEN X1=X1-1
1530  IF I$="6" THEN X1=X1+1
1540  IF I$="8" THEN Y1=Y1-1
1550  IF I$="2" THEN Y1=Y1+1
1560  RETURN
1570 '
1580 *CHECK.MOVE
1590  IF X1<0 OR X1>21 THEN X1=X
1600  IF Y1<0 OR Y1>21 THEN Y1=Y
1610  IF MA(X1,Y1)=0 THEN X1=X : Y1=Y
1620  RETURN
1630 '
1640 *CONTROL.MUSIC
1650  L=MA(X,Y) : L1=MA(X1,Y1)
1660  IF L1=5 THEN CMD STOPM : RETURN
1670  IF L1<>5 AND L=5 THEN A$="$" :
      GOSUB 1740
1680  RETURN
1690 '
1700 *PLAY.MUSIC
1710  TIME$ OFF
1720  IF L1<1 OR L1>4 THEN RETURN
1730  READ A$ : IF A$<>"$" THEN 1790
1740  IF L1=1 THEN RESTORE 1840
1750  IF L1=2 THEN RESTORE 1900
1760  IF L1=3 THEN RESTORE 1960
```

```
1770  IF L1=4 THEN RESTORE 2000
1780  READ A$
1790  CMD PLAY A$
1800  TIME$="00:00:00" : ON TIME$=
      T$ GOSUB *PLAY.MUSIC
1810  TIME$ ON
1820  RETURN
1830 '
1840 '--- play data 1 ---
1850 DATA T120L16O4@13 EA>C<A>FEDE <EA>
     C<A>FEDE <EB>D<B>FEDE <EB>D<B>FEDE
1860 DATA <EA>C<A>FEDE <EA>C<A>FEDE <F>
     CFCAGFG <F>CFCAGFG
1870 DATA <G>CGCAGFG <G>CGCAGFG <F>CFCA
     GFG <F>CFCAGFG
1880 DATA <EA>C<A>FEDE <EA>C<A>FEDE <EG
     +BG+>FEDE <EG+BG+>FEDE
1890 DATA $
1900 '--- play data 2 ---
1910 DATA T120O5@21 C4C4D4<B4 >C4.<A8G4
     G8.G16
1920 DATA >C4C4D4{DEF}4 E4.F8G4C8.C16
1930 DATA A4G8F8G4C4 F4E8D8E4C4
1940 DATA D4D4C4{CDE}4 D2.<G4>
1950 DATA $
1960 '--- play data 3 ---
1970 DATA t120O5@8 E8G8G8.G16 F8D8D8.
     D16 C8E8E8F8 E8D8D2
1980 DATA E8G8G8.G16 F8A8A4 G8E8F8D8 C
     8E8C2
1990 DATA $
2000 '--- play data 4 ---
2010 DATA T120L4O4@10 EGEC DFAB
2020 DATA >C<GEG DEFD
2030 DATA GGEC AB>C<A
2040 DATA ECGE DEFD
2050 DATA $
```

MSX/2用

```
1000 '-------------------------
1010 '
1020 '      Music Walker
1030 '    for MSX/2 + FM macro
1040 '
1050 '-------------------------
1060 '
1070 CLEAR 600 : SCREEN 2,0 : CLS
1080 COLOR 15,1,7 : DIM MA(21,21)
1090 '
1100 '*** define sprite ***
1110 FOR I=0 TO 7
1120  READ T$ : S$=S$+CHR$(VAL("&b"+T$))
1130 NEXT
1140 SPRITE$(0)=S$
1150 '
1160 DATA 00011100
1170 DATA 00111100
1180 DATA 00011000
1190 DATA 11111100
1200 DATA 01011110
1210 DATA 01111111
1220 DATA 00010100
1230 DATA 00010100
1240 '
1250 '*** music init ***
1260 _INIT : _TRACK(4) : _TEMPO(120)
1270 _INST(1) : _INST(2)
1280 _INST(3) : _INST(4)
1290 FOR T=1 TO 4
1300  F1$=""
1310  FOR I=1 TO 4
1320   READ F$ : F1$=F1$+F$
1330  NEXT
1340  _PHRASE(T,F1$)
1350 NEXT
1360 _MODI(1, 8) : _MODI(2, 3)
1370 _MODI(3,20) : _MODI(4,19) : TR=1
1380 '
1390 DATA T120L16O4 >EA<C>A<FEDE >EA<C>A<FE
     DE >EB<D>B<FEDE >EB<D>B<FEDE
1400 DATA >FA<C>A<FEDE >EA<C>A<FEDE >F<CFCA
     GFG >F<CFCAGFG
1410 DATA >G<CGCAGFG >G<CGCAGFG >F<CFCAG
     FG >F<CFCAGFG
1420 DATA >EA<C>A<FEDE >EA<C>A<FEDE >EG+
     BG+<FEDE >EG+BG+<FEDE
1430 '
1440 DATA T110L4O4 >G8.G16< CCD>B <C.>A8
     GG8.G16
1450 DATA <CCD{DEF}4E.F8GC8.C16
1460 DATA AG8F8GC8.C16 FE8D8EC
1470 DATA DDC{CDE}4 D2.
1480 '
1490 DATA T95L8O4 EGG.G16 FDD.D16
1500 DATA CEEF EDD4
1510 DATA EGG.G16 FAA4
1520 DATA GEFD CEC4
1540 '
1550 DATA T150L8O3 AB<CD E4DCDRER C4>B
     <C>A4B<C
1560 DATA DC>BA<C>BAB AG+F+G+E4.<E
1570 DATA EFDECD>B<C >AG+F+G+A4B<C
1580 DATA DC>BA<C>BAG+ ARERA2
1590 '
1600 '*** init map ***
1610 FOR J=8 TO 13
1620  FOR I=1 TO 6 : MA(I,J)=2 : NEXT
1630  FOR I=8 TO 13 : MA(I,J)=5 : NEXT
1640  FOR I=15 TO 20 : MA(I,J)=3 : NEXT
1650 NEXT
1660 FOR I=8 TO 13
1670  FOR J=1 TO 6 : MA(I,J)=1 : NEXT
1680  FOR J=15 TO 20 : MA(I,J)=4 : NEXT
1690 NEXT
1700 MA(10,7)=5 : MA(11,7)=5
1710 MA(10,14)=5 : MA(11,14)=5
1720 MA(7,10)=5 : MA(7,11)=5
1730 MA(14,10)=5 : MA(14,11)=5
1740 '
1750 '*** draw map ***
1760 LINE(56,0)-(119,175),14,BF
1770 LINE(0,56)-(175,119),14,BF
1780 LINE(64,8)-(111,55),13,BF
1790 LINE(8,64)-(55,111),4,BF
1800 LINE(120,64)-(167,111),10,BF
1810 LINE(64,120)-(111,167),12,BF
1820 LINE(64,64)-(111,111),1,BF
1830 LINE(80,56)-(95,119),1,BF
1840 LINE(56,80)-(119,95),1,BF
1850 '
2000 '*** main loop ***
2010 X=10 : Y=10 : X1=10 : Y1=10
2020 GOSUB 2080
2030 GOSUB 2130
2040 GOSUB 2210
2050 GOSUB 2270
2060 GOTO 2020
2070 '
2080 '*** show character ***
2090 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),15,0
2100 X=X1 : Y=Y1
2110 RETURN
2120 '
2130 '*** get keysense ***
2140 S=STICK(0)
2150 IF S=7 THEN X1=X1-1
2160 IF S=3 THEN X1=X1+1
2170 IF S=1 THEN Y1=Y1-1
2180 IF S=5 THEN Y1=Y1+1
2190 RETURN
2200 '
2210 '*** check move ***
2220 IF X1<0 OR X1>21 THEN X1=X
2230 IF Y1<0 OR Y1>21 THEN Y1=Y
2240 IF MA(X1,Y1)=0 THEN X1=X : Y1=Y
2250 RETURN
2260 '
2270 '*** control music ***
2280 L=MA(X,Y) : L1=MA(X1,Y1)
2290 IF L1=5 THEN _STOP (TR) : RETURN
2300 IF L1<>5 AND L=5 THEN GOSUB 2330
2310 RETURN
2320 '
2330 '*** play music ***
2340 _EVENT () OFF
2350 IF L1<1 OR L1>4 THEN RETURN
2360 TR=L1 : _PLAY(TR,TR)
2370 _ON EVENT (TR) GOSUB 2330
2380 _EVENT (TR) ON
2390 RETURN
```

HARD PACK PAGE



良い季節になったネ。コンプティークを太陽にすかしてみたら、そこにはやっぱり松本典子ちゃんの顔があったのだ!? 今回のハードパックは最新MSX2から、おかあさんが喜びそうな便利モノまで、バラエティーにとんだラインナップ。スージィのおもちゃはビンビンにすごいエアーガンだ!!

イラスト／スージィ甘金

ハイスピード&ビジュアルのMSX2

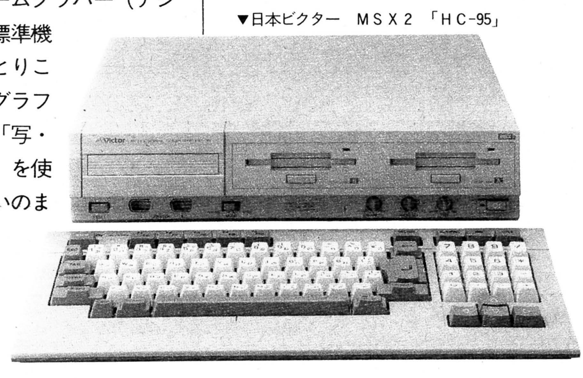
日本ビクターから発売された「HC-95」、「HC-90」は、スピードとAV機能がバツグンのMSX2だ。

ハイスピードの秘密は2つのCPU。普通のMSX2に使われているCPUの他に、もうひとつ高速のCPUがついていて、スイッチポポンで約2倍のスピードの「ターボモード」にすることができるんだ。

ラインマーカーもんなのが、充実のAV機能。スーパーインポーズはもちろん、テレビやビデオの画像をパソコンに取りこむフレームグラバー（デジタイズ）機能まで標準機能になっている。とりこんだ画像は別売のグラフィックエディター「写・画・楽」(12,800円）を使えば、細部まで思いのままに編集できるぞ。

価格は、フロッピー2台装備の「95」が198,000円。1台の「90」の方だと168,000円だ。問い合せ／日本ビクター　☎(03)580－2861

▼日本ビクター　MSX2　「HC-95」



音声もOK、頼れるデータレコーダー

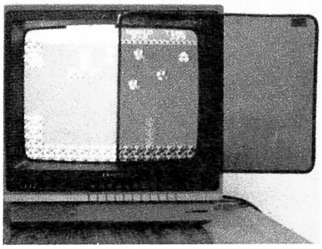
カセットテープにプログラムやデータをセーブしたキミなら、普通のラジカセだとけっこうエラーが発生するのは知ってるよね。エラーをなくすには、やっぱり専用のデータレコーダーが必要だ。

アイワから発売された「DR—F10」は、モード切り換えで、音声／データの両方を正確に記録再生でき、ファイルの先頭をさがすフォワード・サーチ機能や、ファイルの最後をさがすリバース・サーチ機能もついている本格派だ。ハンディタイプだから持ちはこびにも便利。価格は20,600円。問い合せ／アイワ㈱　☎(03)835—1201



▲アイワ　データレコーダー「DR-F10」

お手ごろ価格のテレビ用フィルター



◀アドコム電子　テレビ用フィルター「ゲーム アイ」

キミはプロのプログラマーが仕事してるとこ見たことあるかな？　ゲームを作るプログラマーでも、ビジネス用ソフトを作るプログラマーでも必ず使っているのがテレビ用フィルターだ。長時間仕事に集中するにはテレビのチラチラやギラギラは禁物。ソフトな画面が、集中力のモト——ということはゲームする時にもフィルターは必需品てことになる。そんなゲーマーのひそかな願いをかなえてくれたのがこのテレビ用フィルター「ゲーム アイ」だ。価格も15インチ用が1,500円、19インチ用が1,900円のお買い得品だ。問い合せ／アドコム電子㈱　☎(075)955—5231

食べたいものを教えてくれるポケコン

肉を使った中華料理で、こってりしてるけれどダイエット向きのもの——こんなイーカゲンな要求にも答えてくれるポケコンが出た。ジャレコの「こんだてPon JT-01」がそれ。さらにカロリー計算もしっかりしたい人には、カシオ計算機と西武百貨店が共同開発した「栄養士さん」というのもある。価格は「こんだて」が、21,000円。「栄養士さん」が32,800円。おかあさんに教えてあげよう。

問い合せ／㈱ジャレコ　☎(03)420—2271、カシオ計算機㈱　☎(03)347—4830



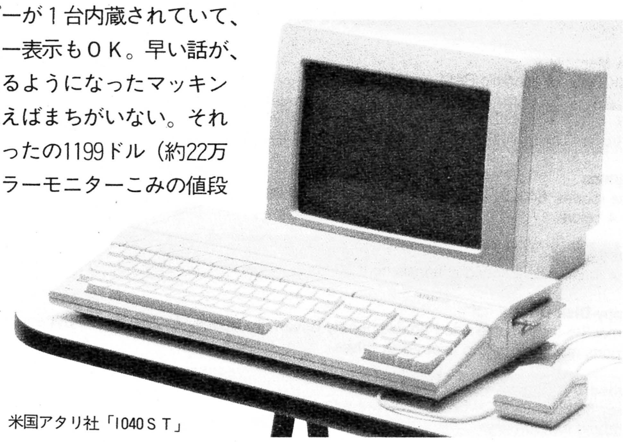
▲(右)ジャレコ　献立てポケコン「JT-01」
西武百貨店／カシオ　栄養士専用電卓「栄養士さん」

WORLD REPORT

打倒マッキントッシュ！カラーで差をつけるアタリ

今、アメリカで最もホットなパソコンは、このアタリ社の「1040ST」だ。何がスゴイって、その性能と価格。ホームコンピュータながら、その性能は、世の中にあるどんなパソコンにもひけをとらない。そして、驚くほど安いんだ。

心臓部のCPUは、あのマッキントッシュと同じモトローラ社の68000が使われている。RAMの容量もマックプラスと同じ1メガバイト。1メガバイトというのは1キロバイトの1000倍、PC—8800の16倍にあたる。3½インチのフロッピーが1台内蔵されていて、もちろんカラー表示もOK。早い話が、カラーも使えるようになったマッキントッシュと思えばまちがいない。それで価格は、たったの1199ドル（約22万円）。しかもカラーモニターこみの値段だ。モノクロモニターなら999ドル(約18万円)。音楽用のMIDI端子も標準装備しているという超お買い得品だ。あーアメリカに住みたい。日本未発売。



米国アタリ社「1040ST」



スージィのおもちゃだいすき
SUZY NO OMOCHADAISUKI

超高性能リアル・エアーガン出現！
コルト・ガバメント

モデルガン以上にリアルなルックスと、その小さなサイズからは考えられないほどの超高性能を秘めた画期的エアーガンがついに現れた！ みんなコクサイのコルト・ガバメントを、首を長～くして待ってたんだゾォ～。



コルト・ガバメント（5800円）
コルト・ガバメント・カスタム（7000円）

今オモチャの中でファミコンの人気はダントツだけど、その次の次ぐらいに人気があるのは、なんたってエアーガンなんだとさ。ファミコンのスターシップやヘリコプターのレーザーやロケット砲をバシュバシュ撃ちまくって、敵を撃破するのも快感だけど、やっぱりオモチャのテッポーとはいえ、実際にタマが飛んで、的に穴が開いたり空カンが倒れたりするほうがリアリティがあるもんね。エアーガンにもライフルやサブマシンガンのような長モノと、拳銃（ハンドガンというのだ）の２種類があって、今まではどちらかというと長モノのほうに人気が集中していたみたい。長モノのほうがタマが遠くまで飛んで威力があり、命中精度も高いから当り前なのだけれど……。

ところがところが、新発売になったコクサイのコルト・ガバメントは、画期的メカニズムの採用で、ハンドガンとしては驚異的な長モノに匹敵する性能をほこり、エアーガン界ではファミコン並の超人気モデルなのだ。本物のコルト・ガバメントは、今から80年も昔に設計された拳銃にもかかわらず、米軍や自衛隊、そして世界中の軍隊や警察で使い続けられている超人気モデル、いうなれば『拳銃の王者』ってところかな。コクサイ・コルト・ガバメントの超高性能の秘密はたくさんあるけれど、中でも一番すっごいのは、今までのエアーガンが本物の拳銃の作動とまったく逆に、撃つたびにスライドを押しもどしていたのを、本物と同じように引く方式にしたこと。そのためアクションもルックスもググッと本物っぽくなったうえに、連射もしやすくなった。新方式のマガジンには、11発もＢＢ弾が装塡でき、カート（薬きょう）を使わないオリジナル給弾方式のため、うっとうしいジャム（作動不良）がなくなって、命中精度もグンとアップ。さらにうれしいことに、オールメッキにラバーグリップのついたカスタムまで用意されているから、コクサイのコルト・ガバメントは、撃ってよし見てよしの傑作エアーガンなのだ!!



◀マガジンには11発の6㎜BB弾が装塡できる。カートを使わない新給弾方式で、ジャムは100%起こらない。



◀リアルスライド・アクションシステムと名づけられたとおり、1発ずつ撃ってコックするのは本物と同じようにスライドを後ろに引くだけでOK！

問い合せ先：コクサイ産業 ☎03(768)4443　構成／Freddy Company

ひろばのコーナー

HIROBA

NO CORNER



アッカンベーしてこんにちは!

ひろコのはじまりはじまりー



READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

楽しいおたより、イラスト、ありがとう!! ひろコは年中無休の24時間営業。いつだってキミのおたより受け付けます。春風に乗って今月も元気よく、いってみよう!!

最強キャラ発見！

友だちのMはゲームをしてるとき、背景を撃って「あれー、このキャラ死なんゾー。バリアはっとる!!」とわめくやつです。

愛知県　小沢伸宏　14歳

※それはきっと最強の無敵キャラでしょう。今すぐ情報部にハガキを出しなさい！　スーパースペシャル会員になれるかもしれませんぜ……？　（つかだ）

くりいむレモン親衛隊を！

そうだ！　そうだ！　3月号の「名前は出さないでよ!!」君。キミの言うことは正しい。くりいむレモンを読まずに今夜をすごせるか！　全国のコンプティーク愛読者諸君！　今ここにくりいむレモン親衛隊を結成しようではないか!!　佐藤編集長様、1ページの半分でいいから「親衛隊のひろば」を作ってちょんまげ。

北海道　くりいむレモン親衛隊長

※わしを隊長にしてくれ〜!!　（よしだ）
※考えておきましょう　（さとう編集長）

おわび!!

本誌4月号“金ちゃんのコンストラクション講座”で紹介した作品の中に、徳間書店発行の『月刊ファミリーコンピュータマガジン』'85年9月号に掲載されていた佐々木隆行さんの作品を盗用したものがありました。ご迷惑をおかけした徳間書店および作者の佐々木さんに深くおわび申しあげます。

コンプティーク編集部



◀愛知県　SAITクン『ヴァグランツ』のセラスだネ。

お菓子かな？

ひろコねえさんこんにちは。この前、おもちゃ屋さんの横に『ディグダグ』のカセットが落ちているのを発見し、ラッキー♡ルンルンとネコババしました。ところが中身はガムとパズル。最近はカセットかお菓子かわからないのがあるので、まぎらわしい。こまったもんだ。

兵庫県　ひろコ命のおばQ

※そのうち、お菓子みたいなカセットが出るかも。そのときは、あわてて口にほおばらないようにネ。　（ひろコ）

キミはアマイ!!

3月号のP124の渡辺君、キミはアマイ！「地獄の3人組」と呼ばれているボクと仲間たちは、アイスバーンでガリガリの道で、ヒザをこするほどHANG-ONするんだぜ。



◀宮城県　高利と川村クン　Hこの上なし、の特上Hイラスト！

先月の懺悔!!

今月は、ひろコの懺悔をまずやります。4月号P116の「ひろばのコーナー」プレゼントの締め切りが3月7日になっていました。「なぜ、3月8日発売の本の締め切りが3月7日なのですか？」と、わざわざそのページの切り抜きをハガキに貼って送ってくれた愛知県の江崎嘉彦クンをはじめ、「締め切りが3月7日になってる。わーザンゲだ、ザンゲだ!!」というハガキを送ってくれた千葉県の松本佳之クンほか読者の皆さんゴメンなさい。ハッキリ言ってひろコは懺悔です。自分で水をかぶっちゃいます。

さあ、懺悔してスッキリしたところで(?)次いってみよ〜。

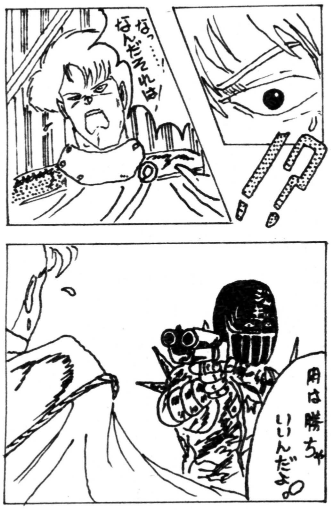
4月号P29『ハットリくん』の㊙テクの中で「太巻き物は巻き物3本分、忍法を一度に3コおぼえられる」は、「4本分、4コ」のまちがいでした。

4月号「クラッシュ・ザ・ゲーム」の中でP78の『ダンバスター』の写真と、P80の『フライトシミュレータII』の写真が入れ換わっていました。

4月号P139「ドラゴンジム」の“VIDEO本物の普通の女子高生が〜”の中で右上の写真説明が「東京女学館」となっていますが、「十文字高等学校」の誤りです。東京女学館ならびに十文字高等学校の関係者のみなさま、ゴメンなさい。

以上4点、編集部一同、心の底から懺悔してるから許してあげてネ！　でも一番の懺悔はやっぱりひろコかな!!　来月こそは懺悔のない月でありますよーに!!

イラスト／原美恵子



◀奈良県　前田昌一クン　4月号の『ヴァグランツ』がパロられちゃった。

ヒザにはカンコーラをテープで巻きつけるからスゲー音がする。とーぜん、カンはメチャクチャに。しかも全員、今まで無キズ。どーだっ！　マイッタカ!!

山形県　佐藤大　15歳

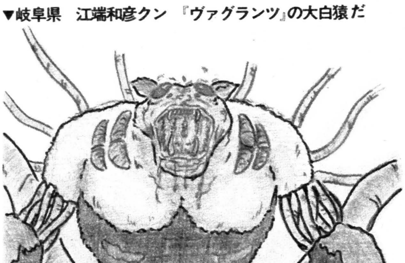
※マイッタ、マイッタ。だけど、キミたちのキズより、道路のキズのほうが心配ネ!!

（ひろコ）

銀行はカミ(?)様

ボクの友人Tはティッシュがなくなると

▼岐阜県　江端和彦クン　『ヴァグランツ』の大白猿だ



銀行に行き、サービス用のティッシュを6個ほどもらい、監視カメラに向かってお礼を言う。

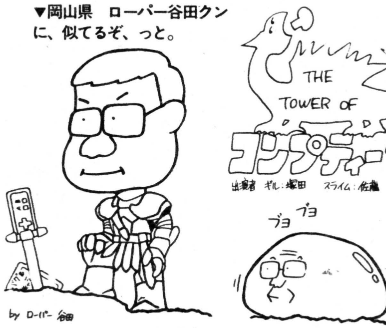
茨城県　足立雅彦　13歳

※礼儀正しい良いコです。ついでに銀行のトイレも借りちゃえば!?　（ひろコ）

こんなの欲しい！

最近はせっかくアニメ処理というものが出てきたのに、イマイチそれを生かしきれてな～いんじゃない。やっぱりGAME OVERの時に、自分のキャラが「くさってくずれたり、体中の血管が切れてグチャグチャになって死んだり」これくらいのことはやってほしいもんだと思ったりなんかしたりす

▼岡山県　ローパー谷田クンに、似てるぞ、っと。



る今日このごろです。

大阪府　柴野昭博　15歳

※バタリアンじゃないんだから!!　そんなの夜1人でできないよ～。トイレに行けなくなっちゃう。　（ひろコ）

第1発見者だ！

ぐはは!!　4月号の33ページに『隠れサトウ』を見っけ！　しかし、自信たっぷり



◀富山県　富田尚文クン　えぐーい。これはいったい何なんだ。もしかしてキミの顔？

に「見つかるかなー」って言った理由がよーくわかったぜ、意地悪だなァ。

東京都　高橋幸樹　17歳

※キミは早すぎです。4月号の発売日に編集部にハガキが届いちゃったぞ！　でも約束だから、第1発見者のキミにサインあげちゃおう。それにしても、高橋クンは都内だからこんなに早かったんだろうね。郵便事情を考えると、第1発見者ってのは地方の人には不利だよネ。そこで今月はシステムを変えよう。発売日の3日後、10日消印までを有効として、抽選で5名にあげちゃう。

ところで編集長。先月はサイン希望で、予想を上まわる発見報告があったことだし、今月のプレゼントはサイン付生写真にしましょ。ネッ!!



◀東京都　中村弘樹クン　さあ新学期！　元気に遊ぼうネ!?



カスタマイズド・ミニカーだぞ!!



コンプティークの記事でファミコン以外にボクが興味を持って読んでいるのが、あのミニカーの小さなコーナーです。読んでボクもなにかやってみようと思い、トミカのホンダS800を改造してみました。ルーフを鉄ノコでブッチ切り、全体にムラなくヤスリをかけて、最後に赤で塗装しました。できは上々で、なかなか気に入ったものができたので写真を送ります。全国には同じようなことを考えている人がたくさんいると思います。誌面で、そんな仲間を募集して改造ミニカーのコーナーなどができたら、うれしいな！　（山梨県　佐藤克俊）

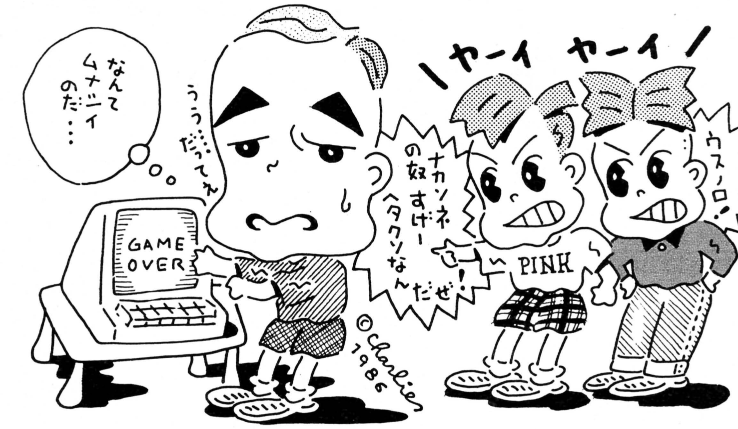
※ウムム！　佐藤クンには感動したゾ!!　なにを隠そうこの私も、かつてS800をこのようにオープン仕様に改造しようと思いたったことがある。こういうカスタマイズ＆メイクアップも、ミニカーの楽しみのひとつだ。これからも、こんなお便りを受け取ったら、また誌面で紹介しよう。待ってるぞ！

（ミニカーの帝王）

ひろコのセッション・トーク!!

ファミコンをめぐる必勝法でないあれこれをワイワイ話そう！
みんなのおたよりで、ファミコンを盛りあげようね!!

コンプティークでお勉強しなさいっ！



ハイ、ひろコです。今月もセッション・トークしましょう。さっそくお友達のおたよりから。

「孫とファミコンも将棋もするが、将棋の方が人間味がある」(東京都・中曽根康弘)

おやァ？　この人は総理大臣の人だね。ファミコンをやるとはなかなかたいした心がけ。エライ。でも「将棋の方が人間味がある」はないよねー。

だって将棋って、基本的に論理のゲームでしょ。だから、たとえば「鬼ごっこ」よりは、人間味にかけるんじゃない？　インドアでやるゲームとしては、ファミコンも将棋も似たようなもんだよ。

中曽根クンのおたより、じゃなくて、実は2月12日の国会での発言でしたへ、へ、へ。さて、その発言は続きます。

「孫とファミコンを勝負したことがあるが、私の方が弱い。将棋と比べると、ファミコンは抽象的な媒体を通じてやるので、あとがむなしい。しかし情報化の波はとうとうと流れており、人間性との結合をどうするか、検討しなければならない」

な、なーんだ!!　どうやら孫に負けたから、負けおしみ言ってるみたいだね。「あとがむなしい」てくらいだから、よっぽどくやしかったのかな。

ひろコは、「人間性との結合」なんて難しい言葉はわかんないけど、中曽根首相には、自信を持って、コンプティークを読むことをすすめるね。だって、将棋だって、大人になるまである程度、訓練してきたからうまくなってきたんじゃない？　だから子供に勝つのは当然だよね。ファミコンだって経験ある子供の方が強いのが、あたりまえ。だから、コンプティークを読んで、とにかくお勉強すれば、きっとお孫さんにも勝てるようになりますよ。がんばって下さい、中曽根クン。あまり、「あとがむなしい」なんて、さみしいことはいわないように。

さて、次はめずらしい女のコのおたよりから。

「こないだの家庭科の時間に、壁かけを作ったんです。で、女のコは動物や花などいろいろ人さまざまの絵柄を考えて、壁かけを作るんだけど、男のコはみんながみんなと言っていいくらいファミコンのキャラクター。そのうえ、自分の出した最高得点を刺しゅうしたりして、ほーんと、バカみたい。夢がないと思いません？」(和歌山県・石田真理・小6)

でへへぇ〰〰。そりゃ、確かに男のコは

INFORMATION インフォメーション

キミの理想の恋人をアニメ・ビデオにしちゃおう！

理想的な恋人が、ある朝突然ベッドの中に出現したら……？　という奇想天外なストーリーのオリジナル・アニメ・ビデオ『魔女でもステディ』がキャラクターの募集をしているよ。テーマは、"あなたが心に描く理想の恋人"。ちょっぴりむずかしそうだけど、ひろコのようにかわいくて(？)、それでキミが理想としている恋人像をキャラクター化すればいいってことだね。

ハガキに、あなたが理想とする女性or男性のキャラクター・イラストを描いて、〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニー映像営業部「キャラクター募集係」にジャンジャン応募しちゃおう。採用されると、そのキャラクターが登場する場面のセル画をもらえるし、な、なんと、エンディングのクレジットにキミの名前が入ってしまうのだ！　住所、氏名、年齢、電話番号を必ず書いて送ってね。



 イラスト／原美恵子

想像力ないねー。ひろコも多少、そのへんは認めたい。でも高得点は、男のコのロマンでもあるのよね。だってたび重なる苦難と研究に研究を重ねて、やっとピーチ姫やゼルダ姫に出会い、そして救出する、これが男のコのロマンでなくてなんでしょう？だから、いちがいに夢がないなんていえません、女のコだって、動物っていっても、スヌーピーやキティちゃんのマネだったりするしね。またおたよりくださいね。

ファミコン天国スペース!?

さーて、先月は中古ソフト屋さんの実態をレポートしたけど、ファミコンをめぐる周辺のご商売は、ますますさかんになるばかりです。おたよりを紹介しましょう。

「はじめましてひろコ。ボクの住んでる御殿場には『コミックランド』という店があります。その店では、1時間150〜200円払うと、ファミコンが自由になんでもできます。また、その店ではファミコンだけではなく、貸本（コミック、単行本）もおいていて、ビデオを見ることができます。ようするに、その店の中に入ったら、ビデオを見ようが、ファミコンをやろうが、本を読もうが、なーんでもＯＫ！ 何をしようとも時間単位でお金をとって、いろいろ楽しめるわけです」（静岡県・佐藤秀逸（ひでいつ））

へへへーい。まるで天国のような場所だねえ、そこは。ほんとにリラックスできるところだといいね。しかし、まあ、よく考えるというか、ようやるというか、たいしたもんです。佐藤君、おたよりどうもありがとう。たぶんほかにも、全国各地にファミコンをネタにした珍しいというか、セコイ商売があると思う。それを、じゃんじゃん報告して欲しいな。ひろコは待ってるよー。

では、次のおたより。

「こんにちは、ひろコ。ボクはずーっとナイコンのファミコン・ボーイだったんだけど、お正月にやっとお金が貯まって、さあ買うぞ、と思ってたら、お店は品切れ。予約は受け付けないし、たまにある売り出しには、ならぶ時間がなかったりで、買えなかったのです。それで、4月号の中古ファミコン屋の記事を読み、近所の古本屋をあたったら、なんとあったんです！ うれしかったなァ」（東京都・井上昭・13歳）

と、こんなうれしいおたよりもあった。よかったね、井上君。

前号で紹介したソフマップ（☎03-253-4226）だけど、パソコン通信を使って、ファミコンのハード、ソフトの新品、中古の価格情報、ゲーム攻略法、新作ソフトを紹介していくそうだ。会員同士のメッセージ交換もできるらしい。いろんな商売がでてくるねえ。まったく。



THEコン痴気（ちき）ショー
NO.1 ・まちし てつよし

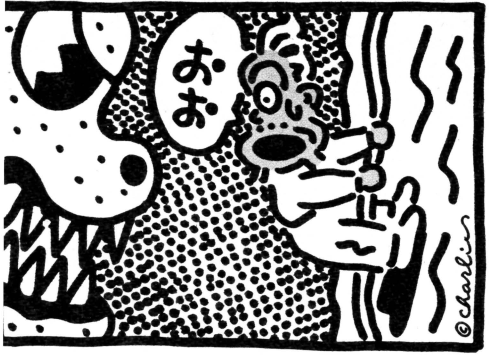


★今月のファミコン格言（「ゼルダの伝説」は）フランシスコ・ザビエルの伝えたキリスト教にも等しい新鮮さである。〈佐藤克之・コラムニスト／HDP誌3月25日号より〉★

ランク別中古ソフト評価サンプル

ソフト名	ランク
チャンピオンシップロードランナー	C
ツインビー	AA
テグザー	AA
テニス	C
テンヤードファイト	C
ディグダグ	CC
デビルワールド	D
ドアドア	B
ドルアーガの塔	B
ドンキーコング	D
ドンキーコング3	D
ドンキーコングJr	D
ドンキーコングの算数遊び	D
ナッツ＆ミルク	D
忍者くん	CC
忍者じゃじゃ丸くん	B
ハイパーオリンピック（ショット付き）	B
ハイパーオリンピック	CC
ハイパースポーツ	CC
バーガータイム	B
バイナリィランド	BB
バトルシティ	C
バルーンファイト	D
バンゲリングベイ	CC
パックマン	CC
パックランド	B
パチコン	B
ピンボール	D
フィールドコンバット	CC
フォーメーションZ	CC
フラッピー	C
フロントライン	C
プーヤン	C
ベースボール	C
ペンギンくんウォーズ	BB
ホーガンズアレイ	D

※ランク別中古ソフト評価サンプルは「ソフマップ」提供によるものです。残り分は次号に掲載します。



マークの

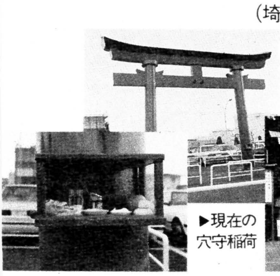
おののき探険隊

キミたちの報告で増えていく「全国おののきゾーン」が今月で100カ所になった。勇敢なるマーク隊長は、これからもどんな「おののきリポート」だって受けて立つ。挑戦を待ってるゾ!!

●認定ナンバー0032 羽田空港の赤鳥居

「おののき探険隊のみなさん、こんにちは。はじめてリポートします。じつはこのあいだ父の出張の見送りに、羽田空港へ行きました。そのときおののきナンバー32の、羽田空港の赤鳥居を見てきました。駐車場の中にポツンと１つだけ立っていて、なんとなく不似合いな感じはしましたが、別に恐怖は感じませんでした。羽田空港の赤鳥居についてのいわれを教えてください」

(埼玉県・小野貴之)



◀羽田空港の赤鳥居。２本の足に設置された箱には、供物が絶えない(左下写真)



▶現在の穴守稲荷

小野君、リポートありがとう。キミからの質問に答えるべく、我々おののき探険隊は、さっそく赤鳥居の再調査に向かった。

モノレールの地下駅を出て地上に上がると、国内線出発ロビーの建物の向かいにある空港第１駐車場の一角に、近代的な国際空港とはあまりにも不似合いな、赤い大きな鉄の鳥居が建っていた。

昔、このあたりは、多摩川河口の六郷と呼ばれる肥沃な土地だったが。多摩川の氾濫や台風の大波などで、毎年堤防に穴があき、多くの田畑が大きな被害を受けていた。そこで文化文政の頃、堤防を守るお稲荷さんとして、空港のあるこの場所に、穴守(あなもり)稲荷神社を立てたのだ。

しかし昭和20年の終戦のとき、米軍の命令で、近くにあった旧羽田飛行場を拡張するために、この穴守稲荷は移転させられてしまったのだ。そのとき、境内にあった数百本の鳥居のトンネルも徹去されてしまったのだが、この大鳥居だけは、作業中に原因不明の事故が起こったり、米軍パイロットが飛行中、空飛ぶ金のキツネを見たりして、どうしても手をつけられなかった。

その後羽田が国際空港として整備されたときも、駐車場を建設する際にも、鳥居の撤去の話しが出たが、依然祟りは収まらず今もって手をつけられない状態なのだ。

鳥居を尻目に今日も世界の空に向けて、ジェットが飛び立って行く。我々はそこに忘れられた時間の歪みを感じながら、空港を後にした。

●おののき司令室通信

今回のリストで、全国おののきゾーンは100カ所になった。この中には、キミの町にあるゾーンもあるだろう。おののき探険隊では、100カ所達成を記念して、キミたちが撮影したおののきゾーンの写真による、誌上写真展やゲームも考えている。乞うご期待！

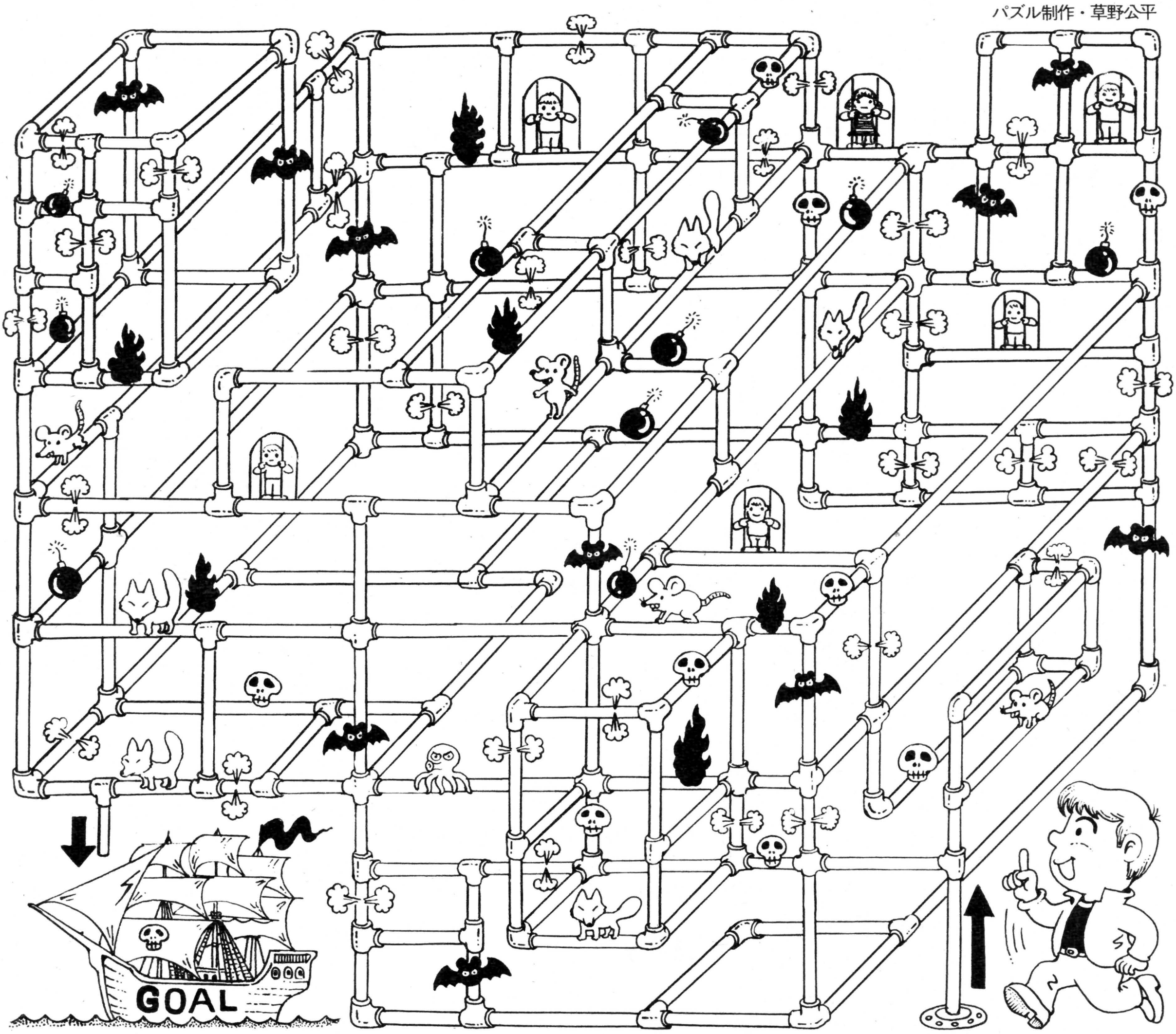
おののき探険隊認定 全国おののきゾーンリスト

認番	タイトル	内容	県名	場所・現象
0062	鬼の手型が残る石	怪奇	岩手	盛岡市名須川町・三ッ石神社。鬼の手型が残る石。
0063	ミイラ仏の怪	怪奇	山形	庄内地方。即身仏。東田川郡の大日坊が有名。
0064	寿老の滝の幽霊	幽霊	山形	村山市・東沢公園。園内の滝に男の幽霊が。
0065	八木山橋の女幽霊	幽霊	宮城	仙台市八木山。自殺の名所に漂う幽霊。
0066	大谷田団地の幽霊	幽霊	東京	足立区大谷田。自殺名所の高層団地の幽霊。
0067	本村公園のお化け屋敷	幽霊	東京	武蔵野市境。公園ぞいのお化け屋敷に女幽霊。
0068	霊写真の名所神社	幽霊	東京	東村山市・八坂神社。霊写真の写る神社。
0069	車に乗り込む女幽霊	幽霊	神奈川	鎌倉市・湘南道路。走る車に乗り込む幽霊。
0070	津久井湖の女幽霊	幽霊	神奈川	津久井郡津久井町・津久井湖。湖畔をさまよう幽霊。
0071	小動崎の龍の穴	伝説	神奈川	藤沢市竜の口。龍が住むという穴。うなり声が。
0072	北斗塚の謎	怪奇	千葉	千葉市。呪われた謎の七つの塚。
0073	君津商業の女幽霊	幽霊	千葉	富津市岩瀬・君津商業高校。野球見物にくる女幽霊。
0074	国道16号の裸の女幽霊	幽霊	千葉	野田市東金野井。金野井大橋に裸の女幽霊が。
0075	血飛山にさまよう霊	幽霊	千葉	流山市血飛山。処刑場あとにさまよう霊。
0076	京葉道路の人魂	幽霊	千葉	千葉市穴川。穴川インターに人魂が飛ぶ。
0077	雄蛇ヶ池の怪	伝説	千葉	東金市・雄蛇ヶ池。すすり泣きの声。謎の若虫生息地。
0078	華厳の滝にさまよう霊	幽霊	栃木	日光市・華厳の滝。自殺の名所。霊写真が写る。
0079	尾瀬木道の幽霊	幽霊	群馬	利根郡片品村・尾瀬ヶ原。記念写真に首。
0080	薗原湖の幽霊橋	幽霊	群馬	利根郡白沢村・薗原湖。橋のたもとに男の幽霊。
0081	穂高岩小屋の亡霊	幽霊	長野	南安曇郡安曇村・横尾岩小屋。さ迷う登山者の霊。
0082	自転車に乗る幽霊	幽霊	長野	北佐久郡軽井沢町。三笠通りに自転車少女の幽霊。
0083	テニスコートの怪	幽霊	長野	北佐久町軽井沢町。スワンレイクのコートで怪音が。
0084	恐怖の電話ボックス	幽霊	長野	北佐久郡軽井沢町。星野別荘街の公衆電話に怪。
0085	恐怖の林間学校施設	幽霊	長野	北佐久郡軽井沢町。松戸市の保養所に夜の怪奇。
0086	大菩薩峠の怪	幽霊	山梨	塩山市・大菩薩峠。霧の中を霊がさ迷う。
0087	青木ヶ原樹海の亡霊	幽霊	山梨	南都留郡・青木ヶ原。自殺名所にさ迷う霊。
0088	おむつ塚のたたり	伝説	山梨	山梨市。伝説のおむつの祟り。
0089	江ノ島まで続く謎の穴	伝説	山梨	南都留郡・氷穴。小動崎の龍の穴につながるという。
0090	謎の声知らぬたの池	幽霊	静岡	田方郡・天城山中。惨殺現場の池の中から声。
0091	亀石峠の少年の幽霊	幽霊	静岡	田方郡・伊豆箱根有料道路。霧の夜にさまよう霊。
0092	狐の詫び状文	伝説	静岡	静岡市。狐がついたお詫びの状文を残した。
0093	平敦盛のたたりの島	怪奇	兵庫	三原郡南淡町。祟りの首塚がり、手を触れると祟る。
0094	仏像の髪が伸びる！	怪奇	京都	上京区・清林寺。稚児如来像の髪が伸びる。
0095	死を招く魔の踏切	幽霊	京都	亀岡市。馬堀・保津峡間。事故多発場所。
0096	大原街道の幽霊	幽霊	京都	左京区・静原町。幽霊の歩く街道。
0097	鳥辺野墓地の幽霊	幽霊	京都	東山区・鳥辺野墓地。アメ買い幽霊の伝説も。
0098	駐車場の壁に観音像	怪奇	和歌山	和歌山市西みぎわ・県経済センター。壁に母子観音が。
0099	三段壁にさまよう霊	幽霊	和歌山	牟婁郡白浜町・汐吹き。自殺名所にさまよう霊。
0100	ヒッチハイクの女幽霊	幽霊	和歌山	日高郡南部町高田山。国道42号線、車を止める幽霊。

PUZZLE QUIZ

パズル版GOONIES

パズル制作・草野公平



キミはマル勝の『グーニーズ』をもう読んだかな？　今月のパズル・クイズは、マイキーがグーニーズの仲間６人を助けだし、ゴールの海賊船に隠された宝をさがしにいく、というグーニーズ・パズルだよ。

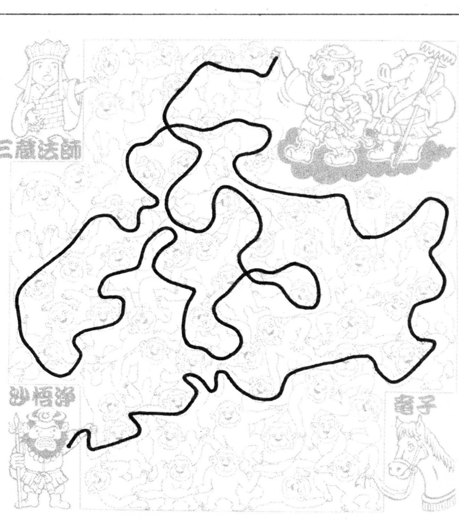
ここはパイプの迷路。迷路の中の危険なキャラ、ネズミ、キツネ、ガイコツ、コウモリ、バクダン、炎、水蒸気がある場所を通ることはできない。同じパイプを２度通ることやバックすることもできない。ウム、なかなかむずかしそうだネ。ゲームと違い、敵キャラをやっつけたり、パワーアップ・アイテムをとったりすることはできないんだ。キミのネバリと根性だけがたよりだネ。

さあ、どのコースをたどれば６人の仲間を救出し、ゴールにたどりつける？

先月の解答

４月号のパズル・クイズ「手つなぎゴクウ・パズル」の正解を発表しちゃいます。

分身たちの手をずーっとたどっていくと、たどりつくのは沙悟浄の手。ちょっとカンタンすぎたかな!?



COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を持ちかねます。

譲りたい

●ファミコン用ソフト『スターフォース、レッキングクルー、チャンピオンシップ・ロードランナー、フラッピー、アイスクライマー、パックマン、ギャラガ、ギャラクシアン、フォーメーションZ、フロントライン、バンゲリングベイ』を各1000〜2000円で譲ります。すべて箱、説明書付き。あなたのソフト（箱、説明書付き）によっては交換も可。まずはW〒で連絡を。〒311-15 茨城県鹿島郡鉾田町桜本695-5 橋本道雄

●FM-7用ソフト（テープ、ディスク）を1000〜3000円ぐらいで譲ります。50本ぐらいあります。まずは60円切手を送ってください。リストを送ります。〒011 秋田県秋田市土崎港中央5-6-32 伊藤慎

●ファミコン用ソフト『いっき、パックランド、シティコネクション、チャレンジャー、バンゲリングベイ、バルーンファイト、忍者じゃじゃ丸くん、ヴォルガードII、スカイデストロイヤー、テグザー、ボンバーマン、キン肉マン、ツインビー』を各2000円で。高く買ってくれる人には、裏ワザの本などをあげます。まずはW〒で。〒294 千葉県館山市北条1656 山木琢也

●ラジコンバギー、プロポ付きのフルセット。電動、エンジン各1組を売りたし。電動はチャンプ、7.2V 2組付を8000円で。エンジンは、サーキット20、スターター等用品付きを1万5000円で。ファミコン用ソフトとの交換も可。〒243-02 神奈川県厚木市下荻野587-1コーポ深沢105号 石塚壱

●88用5インチ・ディスクゲーム『ハイドライド、ザナドゥ、ザ・スクリーマー、コズミックソルジャー、ウィル、アステカ、ボコスカウォーズ、ロードランナー、トリトーン』その他を、すべて1000円以上で。W〒に希望価格を書いて送ってください。〒794 愛媛県今治市南日吉町3-3-30 村上兼将

譲ってほしい

●FM-77用のソフトを原価の半額ぐらいで。箱、説明書付きを希望。まずはW〒で。〒020 岩手県盛岡市本町通り2-10-25 内館英光

●ファミコン用ソフト『ロットロット、頭脳戦艦ガル、プーヤン、バイナリィランド、ポートピア連続殺人事件、いっき、スペランカー』を各3000円（送料こみ）で譲ってください。箱の有無を明記してW〒で連絡を。〒197 東京都福生市東町10-10 島田和幸

●FM用テープ版ソフト『ハイドライド、サラダの国のトマト姫』を各2000円以下で。『暗黒城、ザース、ABYSS』を各1500円以下で。箱、説明書の有無を明記してW〒で連絡を。〒979-44 福島県田村郡船引町大字門鹿字荒屋敷245 松本稔

●ファミコン用ソフト『パックランド、レッキングクルー、スカイデストロイヤー』を各2500円ぐらいで。『マージャン』を1500円ぐらいで。W〒で連絡を。〒422 静岡県静岡市豊田1-2-7 山本ハイツ101 池田智行

●PC-6001mkII用の『トリトーン、フラッピー、は〜り〜ふぉっくす雪の魔王編』を各2000円以内で譲ってください。（安い人優先）まずはW〒で連絡を。〒440 愛知県豊橋市東小鷹野4-6-10 鶴田雅之

交換したい

●当方のファミコン用ソフト『ヴォルガードII、バンゲリングベイ』（箱、説明書付き）をあなたの『ドルアーガの塔』（箱、説明書付き）と交換してください。まずはW〒で。〒714 岡山県笠岡市金浦1621 小野寺太

●ファミコン用ソフト『ボンバーマンorカラテカorガル」にあきた人、ぼくの『ヴォルガードIIorパックランドorシティコネクションorいっき』と交換しよう。まずはW〒で。〒437-01 静岡県袋井市上山梨763 夏目秀樹

●当方のPC-8801用『ザナドゥ』(SR、TR、FR、MRは使用不可）と、あなたのPC-8801用『ハイドライドII』を交換してください。まずはW〒で。〒297 千葉県茂原市早野3550 小田部隆宏

●僕のファミコン用ソフト『ツインビー(完全攻略本付き) or シティコネクションを、あなたの持っているMSX用『ザ・ブラックオニキス』(ROM版) orファミコン用ソフト『ポートピア連続殺人事件』（箱、説明書付き）を交換してください。まずはW〒で。〒152 東京都目黒区緑ヶ丘1-13-6 安達将

●私のファミコン用ソフト『マクロスorドアドアorパックマン』を、あなたの『バルーンファイトorゼビウスorスターラスター』と交換してください。W〒で連絡を。〒700 岡山県岡山市丸の内2-12-22 小野耕太郎

会員募集etc

●『MSX UNISUS』会員募集中！
中・高校生中心の他のサークルとは一味も二味も違う当サークルでは、現在MSXユーザーのお父さん、お母さん、お姉さん、お兄さんなどを募集してます。女性や初心者も大歓迎！ W〒で連絡ください。〒231 横浜市中区長者町5-51-1-211 三上純子 or 朋浩『UNISUS』係

●『Eye's』第2次特別会員募集
当クラブは全国150名の会員で構成されています。さらに発展させようと、第2次会員募集にふみきりました。PC-8801シリーズ、PC-6001、PC-8001、FM-7、ファミコン・ユーザーやプラモ、イラストに興味のある人は連絡ください。入会案内を送ります。〒057 北海道浦河町旭町3 越田一晃「Eye's入会係」

●ただ今、私はR.P.G ゲーマーを募集しています(パソコンではなく本物の方です)。D&D、トラベラー等をいっしょにプレイしましょう。マスター、プレイヤー両方とも募集中です。近隣の人希望。まずはW〒で。〒730 広島県広島市東区牛田旭2-21-1牛田旭コープマンション1102 小高健二朗

●ゲーム攻略本『Game Town』発行！
『魔界村』全面マップ＆徹底攻略、『戦争の狼』全攻略、ファミコン『スーパーマリオブラザーズ』のバグ＆隠れキャラ、などなど内容充実のA5判44ページ、500円(送料、手数料こみ)。同時に『魔界村』のミニ・コミカルイラストも出しました(150円)。両方希望の場合は600円分の定額小為替を下記へ送ってください。〒401 山梨県大月市大月町大月郵便局私書箱10号「会誌希望」係

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

 イラスト／原美恵子

The Present

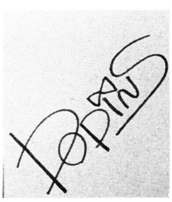
欲しいッ！　って叫んだキミの声が聞こえたョ。毎月読んでくれてるキミ、好きです。不眠不休の努力の結晶73人分。さあ、あげちゃうよ!!

『キャバレー』体験したい人のための入門書(!?)あげる



ドラゴンジムのインタビュー読んでくれたかな？　野村“ダンディ”宏伸くんの初主演映画『キャバレー』の原作本を、読んでから見たい人10名にあげる。

春風に乗ってやってくる!?妖精ポピンズのサイン



4月21日にレコードデビューするポピンズのサインを10名にあげる。アイドル先取りプレゼント、ネ!!

ひろコも大好き、アドベンチャー・ゲーム・ブック





今話題のアドベンチャー・ゲーム・ブックを冒険好きのキミに！　キューピッドが主人公の『愛の矢は誰に？』(中級者向け）と、タイムビーイング・ゲームの『タイムバブルからの脱出』(上級者向け）を各５冊ずつプレゼント。

ファミコン用プラケースをキャニオンからプレゼント

ついにレコード化までされてしまった、スーパーマリオ。発売を記念して、イラストインデックスカード付きファミコン用プラケースを10名にプレゼントしちゃうぞ。



ギャグアイドル〝ゲバゲバおじさん〟を知ってるかい!!

17年前一世を風靡したＴＶ番組「ゲバゲバ90分」の人気キャラ“ゲバゲバおじさん”がビデオで再登場。記念して発売元のポニーからキャラバッチを５名に。



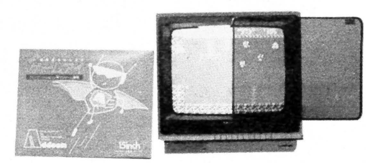
大人気のソフトの大人気のＴＥＬカードをプレゼント

好評発売中の「アルバトロス」と「ファイナルゾーン」をあしらったＴＥＬカードを日本テレネットより10名に。



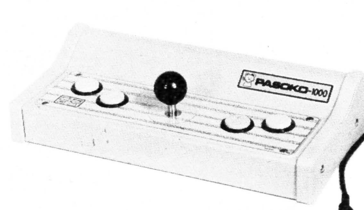
ハイスコア養成フィルターでキミも“ゲームの星”に！

今月のハードパック・ページで紹介したアドコム電子のテレビ・フィルター「ゲームアイ」の15インチ用を10枚、19インチ用を５枚、ドドッとプレゼントしちゃう。これで、プレイのたびにハイスコア！　はまちがいなしだネ。



ゲーセンなみにアクションゲームができる秘密兵器だ！

三和電子よりパソコン用のジョイスティックを３名にプレゼント。このジョイスティック、写真をみてもわかると思うけど、ゲーセンなみの強力さなんだ。ボタンも左きき用右きき用とあるし、土台もしっかりしている、これならどんなゲームもハイスコアだ！



応募方法

♡プレゼントはアンケートに答えてくれた人のなかから抽選します。①〜⑨までしっかり記入したら住所・氏名・年齢・職業（学校名）を書いて、編集部あてに送ってください。応募券も忘れずに貼ってください。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●アンケート●

①希望のプレゼントを一つ
②この本のよかった記事を一つ
③つまらないと思った記事を一つ
④コンプティークへの意見、今後とりあげてほしい内容
⑤キミの持っているパソコン名と用途
⑥持ってない人はこれから買いたいパソコン名
⑦キミの好きなソフト、ベスト３は？
⑧よく読む雑誌名
⑨最近、学校や家でおもしろかったこと、はやっていること、ミョーな友だちのことなど、何でも

●締め切り　昭和61年５月７日
●あて先　〒160 東京都新宿区三栄町８ いかりビル２ コンプティーク編集部「プレゼント⑤」係

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

コンプティーク（５月号）応募券

ファミコンランドⅡ誕生

会員制
ファミコンランドテレフォンサービス
0425（93）3891 11：00～22：00まで

★なんと¥3000で君のほしいファミコンカセットが1～3本手に入る。その方法は，
(最高3本まででです)

●あきたファミコンカセット2～数本と新品新作のカセット1本とを交換しま～す。

★交換する方法は，

●ファミコンランドではファミコンカセットをA.B.C.Dランク分けしてそれぞれ点数をつけました(ランク表を見てね。)●君のあきたカセット2～数本の点数とファミコン点数チケットの合計点が35点あれば新作，中古のカセット1本と交換する事ができます。

★ファミコン点数チケットってなあ～に？

箱・説明書がなくてもいいよ！

・合計点数が35点に少したりない時に使う点数チケットです。入会時にまとめて12点分¥3,000で買っていただきま～す。有効期限は1年です。

ランク表

☆箱・説明書がないカセットは1点減点されます。

Aランク15点(箱なし14点)		Bランク10点(箱なし9点)		Cランク6点(箱なし5点)		Dランク3点(箱なし2点)	
忍者ハットリ君	マイティーボンジャック	キン肉マン	スパルタンX	カラテカ	4人麻雀	けっきょく南極	ベースボール
グラディウス	プロレスリング	いっき	ちゃっくんぽっぷ	ゴルフ	パックランド	麻雀	ロードランナー
スーパーマリオ	ディグダグⅡ	ルナーボール	10カードファイト	アストロロボSASA	頭脳戦艦ガル	エクセリオン	ワープマン
ポートピア連殺		ヴォルガードⅡ	ドアドア	ゲイモス		F1レース	エキサイトバイク
スペランカー		ボコスカウォーズ	バーガータイム	スカイデストロイヤー		ギャラガ	ハイパースポーツ
オバケのQ太郎		1942	パチコン	チャンピオンシップロード		スーパーアラビアン	オリンピック
グーニーズ		マクロス	スターラスター	ドルアーガの塔		スペースインベーダー	フロントライン
ソンソン		ダウボーイ	プーヤン	忍者ジャジャ丸君		テニス	エレベーターアクション
ボンバーマン		ペンギン君ウォーズ	レッキングクルー	本将棋		ディグダグ	イーアルカンフー
ジャイロダイン		エグゼドエグゼス	チャレンジャー	マッハライダー		忍者くん	ロードファイター
マグマックス		バイナリーランド	テグザー	ルート16ターボ		バトルシティー	ゼビウス
バルトロン		ロットロット	シティーコネクション			パックマン	ジッピーレース
ハイドライドS		フラッピー	ツインビー			フィールドコンバット	サッカー

1ヶ月ごとにランクは変わります（注）この表にないカセットは受け付けません Aランクにはまだ発売していないものもあります。

（例）
ソンソン　（Aランク）箱㊒ 説明書㊒ …15点
ツインビー（Bランク）箱㊒ 説明書㊣ …9点
カラテカ　（Cランク）箱㊣ 説明書㊣ …5点

15＋9＋5＝29点とファミコンチケット6点分で **35点になる**
これでほしいカセットと交換してもらえるのだ。

申し込み方法

◎わからない時はお父さんか，お母さんに聞いてね

●住所・氏名・年令・電話番号明記の上¥3000をそえて現金書留でお送り下さい(切手は受け付けできません)
●書留確認お問い合わせ
AM9：00～11：00まで Tel0425（93）3891

●到着しだい会員証・ファミコンチケット・資料を送ります。
●ファミコンランドの電話番号は会員の方のみお教えします。

ファミコンランド入会申し込み用紙

名前 ______

住所 〒 ______

年令（ ）才　☎（ ）

「ファミコンランド大阪本部」通販

〒590大阪府堺市戎ノ町東1-1-2
「ラ・フルールダルジャン内」

「ファミコンランド東京支部」通販

〒191東京都日野市南平5-33-6
●破損等の場合は返品受付けます。

中古ソフト売りま〜す！
中古ソフトザクザクあるよ。店に見に来てね。

フランチャイズ・チェーン **F.C募集中** クラブと一緒に成長しましょう。

電話が多くてかかりにくい時が多い様です。ゴメンネ！時間をおいて又かけてね



ファミコンクラブが中古買売開始

秋葉原より発信！

ファミコン中古ソフト4本と新作ソフト1本交換（こうかん）シマース！

重かくものだヨ！

買います中古ファミコン
¥6,000〜¥9,000
本体、RFスイッチ、アダプターつけてね

今、テレビ、新聞で話題（わだい）集中！

※お問合せは必らず電話にして下さい。葉書でのお問合せにはお答えできません。

中古ソフトと交換シマース。新作ソフト発売予定

品名	発売予定	定価	会員価格	品名	発売予定	定価	会員価格
①忍者ハットリ君	3/5	¥4,900	¥4,400	⑩グラデウス	4/上	¥4,900	¥4,400
②マイテイ・ボンジャック	4/上	¥4,980	¥4,400	⑪ピットストップII	5/		
③ジャイロダイン	3/13	¥4,900	¥4,400	⑫ディグダグII	4/2	¥4,500	¥4,100
④マグマックス	3/20	¥4,900	¥4,400	⑬飛竜の剣	5/		
⑤バルトロン	3/20	¥4,900	¥4,400	⑭ザ・キャッスル・エクセレント	4/上	¥4,900	¥4,400
⑥ハイドライド・スペシャル	3/21	¥4,900	¥4,400	⑮アトランチスの謎	4/上		
⑦ゲゲゲの鬼太郎	4/中	¥4,900	¥4,400	⑯ドラゴンクエスト	5/		
⑧ビーウイング	3/末			⑰タッグチームプロレス	4/2	¥4,900	¥4,400
⑨アーガス	4/末						

新作ソフトの申し込み方

①申し込み書に全部書いて、代金と一緒に現金書留で送って下さい。
②会員は会員価格、会員以外は定価です。
☆予約受付中、必ず現金書留で申し込んで下さい。
☆葉書での問合せ、注文、予約はできません。

こわれた君のファミコン
なあ〜んと¥3,000で買いとりますヨーッ!!

送り方
①本体，RFスイッチ，アダプター，箱説明書，全部つけて下さい。
②下の申し込書に全部書き，金券をはってこわれたファミコンと一緒に送って下さい。
③金券のない人は便せんに氏名，住所，TELを書き“こわれたファミコン送ります„と書いて下さい。④どこがこわれているか書いてね。
⑤会員でない人のこわれたファミコンも買い取ります。

金券 ¥3,000

箱，マニュアルのないものは¥2,000です。

▼ファミコンクラブ受付風景



中古ソフト 交換のしかた

会員でない人も交換できるよ！

①交換を希望する新作ソフトの価格によって送ってもらう中古ソフトの本数が変ります。

新作ソフトの定価	新作ソフトの定価	新作ソフトの定価
¥4,500	¥4,900	¥5,500
中古ソフト4本送って下さい	中古ソフト5本送って下さい	中古ソフト6本送って下さい

②箱、マニュアルを必らずつけて下さい。
ついていないものはそれぞれ1本につき1本追加になります。

（例）新作ソフトの定価が¥5,500の場合
① 箱，説明書が全部ついている時 6本
② 箱か説明書のないのが1本ある時 7本
③ 箱か説明書のないのが2本ある時 8本
④ 箱か説明書が6本ともない時 12本

★下記のソフトは古いので交換には応じられませんので気をつけて下さい。

1. スーパーアラビアン	9. ホハイ	17. エキサイトハイク
2. ダックハント	10. ホハイの英語遊び	18. マリオブラザーズ
3. ドンキーコング	11. ワイルドガンマン	19. ピンボール
4. ドンキーコング3	12.	20. アーバンチャンピオン
5. ドンキーコングJr	13. クルクルランド	21.
6. ドンキーコングの算数遊び	14. デビルワールド	22.
7.	15. バルーンファイト	
8. ホーガンズアレイ	16. バンクリンクヘイ	

●申し込み方法——下記の申し込みに全部書いて中古ソフトと一緒に送って下さい。
●中古ソフトを送る方法は——郵便小包、宅急便でOK。
●いつ届くの？——小包を送ってから1週間から10日で届きます。（商品によっては品切れで発送がおそくなる事もあります。）

東京 東京に近い人はこちらにかけてね ☎03-253-9596



東京秋葉原店

大阪 大阪に近い人はこちらにかけてね ☎06-647-0572



大阪日本橋店

会員募集中

会員の特典
①新品ソフトを会員価格（定価の割引）で買えます。
②中古ソフトも会員価格（定価の割引）で買えます。



会員になる方法
1 左の会員申込書と入会金¥1,000を必ず現金書留で送って下さい。
2 会員証に写真をつけたい人は2.5cm×3cmの写真を一緒に送って下さい。免許証のようにカッコいい会員証だヨ!!
どんな写真でもよいよ！

申し込書 Ⓔ

フリガナ	年令 才
氏名	会員No.
住所 〒	TEL

キリトリ線

＊どれかに○印をつけて下さい＊
- 新作ソフトを買いたい。
- 中古ソフトと新品ソフトを交換したい。
- こわれたファミコンを売りたい。
- 中古ソフトを売りたい。
- 入会したい。

＊希望ソフト名＊
- 第一希望
- 第二希望
- 第三希望

①送金方法は、現金書留だけにして下さい。他の方法で送金された場合、責任をとれない事があります。
②御申込みの品物到着は一週間後位になります。
③買いとり金額が1,000円以下の場合、切手1,000円分お送りします。
④品切れで希望の新作ソフトをお送り出来ない時があるので第2希望、第3希望のソフト名も必ず書いて下さい。
⑤会員No.の記入のない方は会員価格にならない場合がありますので会員の方は必らず会員No.を記入して下さい。
⑥新品ソフトをお送りする時の送料はクラブで負担します。

●ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。
受付時間 AM10時〜PM7時

日本ファミコンクラブ

送り先
〒101 東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル9F 03-253-9596
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号 日本橋会館ビル2F 06-647-0572

角川文庫 新刊と話題作

これもすのたり… 読みたいね。

角川春樹事務所創立10周年記念作品
4月26日(土)より《ゴールデンウィーク》東宝洋画系ロードショー
製作/監督/音楽監督＝角川春樹
主演＝野村宏伸・鹿賀丈史・三原じゅん子・倍賞美津子
他豪華出演

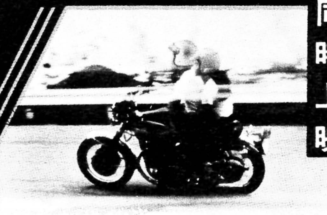


蘇(よみがえ)る50年代。

キャバレー
栗本薫
男には、ダンディズム。女には、ロマンス。ジャズの旋律が、かなしいほど似合っていた。
380円



同時上映



僕の、バイクグラフティ。

彼のオートバイ 彼女の島
原作 片岡義男
製作/角川春樹
監督/大林宣彦
原田貴和子(第一回主演作品)
渡辺典子
竹内力
高柳良一
三浦友和
主題歌「彼のオートバイ、彼女の島」
唄＝原田貴和子(角川レコード・キャニオン・レコード)●絶賛発売中



380円

退屈じゃないのは、オートバイだけなんだ。
ふたりがひとつになって走ったとき、僕の青春はあざやかに加速する。

三毛猫ホームズの運動会
警視庁の運動会に凶悪犯が!? シリーズ快調。
赤川次郎 新刊 580円

ウルフガイ 魔界天使
地獄化したニューヨークを血で洗う壮絶な闘い。
平井和正 新刊 490円

霊長類 南へ
ひょんなことから核戦争へ。人類絶滅か…。
筒井康隆 新刊 380円

第5回横溝正史賞受賞作
見返り美人を消せ
“見返り美人”の切手が宙に舞う時、人が死ぬ。
石井竜生 井原まなみ 新刊 460円

Tの複写
笹沢左保 新刊 490円

感覚の倫理学
田中康夫 新刊 260円

文豪挫(ざ)折(せつ)す
草野唯雄 新刊 460円

白い帽子の女
鎌田敏夫 新刊 420円

ドジャース、ブルックリンに還(かえ)る
D・リッツ 小菅正夫 訳 新刊 620円

シナリオキャバレー
栗本薫原作 田中陽造脚本 新刊 380円

シナリオ熱海殺人事件
つかこうへい 原作・脚本 新刊 420円

ナイルの宝石
4月19日全国ロードショー
文庫4月中旬発売!
主演/キャスリーン・ターナー
原作/ジョーン・ワイルダー

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

6月号は、大増ページでド～ンとロールプレイングゲーム特集。完全攻略をはじめ、新作情報も満載の決定保存版で5月8日(木)発売！ お楽しみに!!

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌 ファミリーコンピュータゲームマガジン 勝(マルカツ)ファミコン (4月25日創刊)もヨロシク!!

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3―195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号･630円(送料250円込)、第2、3号各･580円(送料200円込)、第4～12号各･630円(送料250円込)、'86年1･3･4月号･各630円(送料250円込)、2月号･640円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2～3冊が送料300円、4～5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。
よろしくたのむよ!!

●あて先／〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

きょうも元気にマルカツ！ というわけで、マルカツの佐藤です。4月25日はマルカツの日、この日は朝歯をみがきながらマルカツ、マルカツ、マルカツと3回となえてから学校へ行き、正門前でもういちど大きな声で「マルカツーッ」と叫びましょう。(辰)

コンプティークが今まで蓄積した、ファミコンの必勝法をもとに、ガーンと登場するのが『勝ファミコン』。4月25日創刊で、みんなぜったい買ってくれ。とうぜん、コンプティークも買うんだぜ。(隆)

「隠れサトウ探し」が異常な人気だ。編集部には今月も山の様なハガキが届いてるし、TV出演以来佐藤さんもまんざらでもなさそうだし、ブロマイドを作ると言いだすのもそう遠くはないだろう。(貢)

今月は“今月のべっぴん”の取材がなくて、とってもさびしい思いをした。来月こそがんばろうと決めているけど、心あたりがない。だれか女の子世話してくれーぇっ！ ちょっと違うか？ (潔)

最近、進行の角田さんの髪が薄くなってきた。それもこれもみんなが〆切を守らないからだ。あと何日〆切をずらしたらハゲきってしまうか、来月から実際に試してみようと思う。 (英)

春はお別れの季節です。アルバイトの川島くんは、馬に乗って北海道に行ってしまったし、お友だちの里花ちゃんは青森の中学校へ音楽の先生をしに行ってしまいました。そして私、ユニバーサル塚田もコンプティークから去って行くのでした……。

思い起こせばいまから2年半前、コンプティーク創刊と同時に編集部に入り、隠れ佐藤氏のつまらないギャグに悩まされ、須賀氏の“〆切り守れよな～”という冷たい視線にも耐えてきました。でももう限界！ というのはまっ赤なウソで、4月25日創刊の“勝ファミコン”へワープするのでした。だからみんなも勝を買うように。これからは勝の時代だぜッ!! (ユニー)



コンプティーク
5月号
昭和61年5月1日
定価390円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-5
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *senior editor* 吉田隆 *editors* 角田貢士朗 高野潔 塚田正晃 片岡英典 渡辺知子 *contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川あつ子 編集隊オフィス(市島正明 湯治泉) シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信 松本剛 坂田繕 中嶋昭歩 *designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 赤塚弘隆 *photographer* 林久平 福家久仁子

ファミコン・カートリッジシールは、今回お休みします。新製品がたくさん出たら再開しますのでヨロシク!!

ドラゴンジム



春うらら、ハレーすい星もぶっとばす勢いで、今月も情報たっぷり!!

ワッ、カワイイ！　ふたりは今、15歳。４月21日に「妖精ポピンズ」という曲でピカッとデビューする女の子たちだ。こんな子、絶対ほっとけない!!　ねっ、きみもそう思うでしょ？

――顔がよく似ているなぁ。ふたごにまちがえられたことってあるでしょ？

エミ(写真・左)「よく言われますねー。でも、ちゃんと見ると、 ほら、違う顔なんですよ(笑)」

――(笑)。ふたりが出会ったのはいつなの？

エミコ(写真・右)「小学４年のとき。同じクラスになったんです。それから、ずーっと仲よし！」

――歌手になったきっかけを教えてくれる？

エミ「中２のときの７月２日、学校の帰り道でぐうぜん、ふたりで歌手になろうって決めたの」

――えっ、なんで日付けまで覚えてるの？

エミコ「その日から私たち、交換日記を始めたんですよ。それで、その日の日記に、おたがいに〝歌手になりたいっ〟て書いてあって」

――へえ、それで夢が実現したわけだ。ところで、その交換日記にはほかにどんなこと書いてた？

エミ「デビューしてからのことを細かく書いていたの(笑)。デビューして次の週にはベストテンに入るとか、写真の撮影で外国へ行くとか」

――で、年末には最優秀新人賞を獲ると。

エミコ「それはヒミツ。だって言ってしまって、もし獲れなかったら、シラーッてなるもん」(笑)

エミ「でも、みなさん応援してくださいね！」

――そっ、その調子。ガンバってね！

今、ふたりは都内のマンションで共同生活。家事は全部、自分たちでやっているのだ。夜、仕事から部屋にもどると、夢中になってるのが「ファミコン！　スーパーマリオ・ブラザーズを、もう寝るのも忘れてやってます(笑)」

聞いたかい、みんな！　ポピンズはボクらと相性ピタリだぞ。そこでニュース。４月19日に東京、大阪でイベントがある！　これは行かなきゃ。



★ポピンズのサイン色紙を10名にプレゼント！　応募方法は125ページを見てね。

♥フレッシュ・インタビュー！

ポピンズ

〈写真左〉エミちゃん、〈写真右〉エミコちゃん

交換日記に書いた夢、ホントにしたい…。

撮影／渡辺一弘

♥４月19日のイベント詳細➡午後12：30～大阪城野音（問い合わせ➡☎06(531)2363)、午後18：30～日比谷野音(問い合わせ➡☎03(266)5983)

IDOL PRESS

春、まっ盛り！　さわやかな季節だね。オレたちの知世、典子、玉恵からときめきの情報が届いたぜぇい！

歌手・知世として全国ツアーへ全力投球



▲女優・知世としては、秋に主演映画の撮影に入る予定だ。

3月5日に発売された新曲『どうしてますか』が大好評の原田知世ちゃん。キーが高くて、サビの部分で声がひっくりかえっちゃったりして、苦労続きのレコーディングだったんだ。それでも、「これまでのしっとりした曲と違って、ポップな曲なので大好き！」なんだって！

ここで知世ちゃんファンにＢＩＧニュースだよ。高校も無事卒業して、女優業、歌手業に専念することになった彼女が、初の全国ツアーに挑戦！「アッと驚くようなコンサートになりますよ！」と大はりきり。必見だね。お問い合わせは☎03(589)5501　ミュージック・ファームまで。

主演映画がクランク・インだ！

原田知世ちゃんと同じ3月5日に、ＣＢＳ・ソニー移籍後の第1弾シングル『ここちE』をリリースしたのが渡辺典子ちゃん。

通算6枚目のシングルになるこの曲はワコールの春のイメージ・ソング。そういえば、典子ちゃんが映画の主題歌以外のシングルを発表したのは、これが初めてなんだ。意外ねっ！

4月からは主演映画がクランク・イン。今回の役どころは、したたかな女性を演じるとか。楽しみだにゃあ〜。



▲最近の典子ちゃんはファミコン大好き少女！

CMソングでさわやかデビュー！



▲特技はピアノ、バレエとお嬢サマ的！

資生堂のイメージ・ガールとして「On-air」「On-wave」のＣＦに出演中なのが沢田玉恵ちゃんだ。そのＣＭのバックに流れている『花の精』という曲で4月2日にデビューしたばかり。

玉恵ちゃんは本名・元山知子。昭和45年5月3日生まれのキラキラ15歳だぞ。

映画「螢川」の主演も決定して、今年の大型新人になる可能性大だ。応援たのむぜっ！

NEW DISK

暖かくなった日ざしのなかで、音楽を楽しむなんてサイコー。それもヤッパ、アイドルの歌でなくっちゃね！

豪華作家陣の作品に挑戦！



◀岡田有希子『ヴィーナス誕生』(ＣＡ)2800円

『くちびるNetwork』が初登場第1位を獲得し、トップアイドルの仲間入りしたユッコの新作だ。

とにかく作家陣がスゴイ！　坂本龍一、エポ、大貫妙子そして松田聖子!!　もちろんユッコの歌唱力も大アップで、最高級のポップスが楽しめちゃうよ。



◀芳本美代子『ＰＡＲＡＤＩＳＥ　ＰＡＲＫ』(ＴＥ)2800円

輝いてるね、ミッチョン！

デビュー2年めを迎えても、そのフレッシュな魅力は変わらないミッチョンこと芳本美代子ちゃん。通算3枚め（オリジナル・アルバムとしては第2弾）のアルバムを発表したぞ。かわいらしい乙女心をミッチョンの秘密の楽園で楽しめる。やっはりミッチョンは輝いてるなあと実感できるハズ。

感激の1stアルバム登場!!

ＴＶドラマ『ヤヌスの鏡』で大活躍。デビュー曲『悲しいな』がいきなり大ヒットしてて好調の杉浦幸ちゃん。デビュー2ヵ月で、もうファースト・アルバムのリリースだ。やったね！

ちょっと恥ずかしげなボーカルが特徴の幸ちゃんだけど、アップ・テンポな曲ではボーカルのノリを披ろうしてくれる。聴かなくちゃね!!



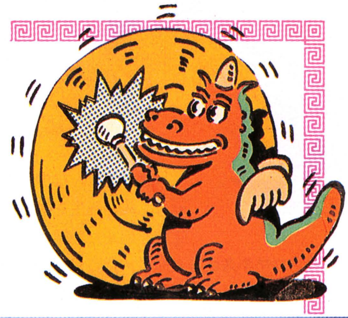
◀杉浦幸『Ｆｉｒｓｔ』(ＷＰ)2800円

※新曲「4月列車」が出るよ

●文中のレコード会社の略号　ＣＡ(キャニオン)　ＴＥ(テイチク)　(ＷＰ)ワーナー・パイオニア

TV新番組情報局

この春、話題の新番組を大チェック。見どころをバッチシ紹介するね。読まないと友だちに遅れをとるぞぉ!!



お坊っチャマにはわかるまい! 4月15日よりTBS系・火曜夜9時

高卒パワーがバクハツ!なわけだ



おお〜っと、とんねるずが連続ドラマに主演しちゃうぜ!! 高卒パワーもついにここまできたんだもんねっ。スゴイ、スゴイ! で、ドラマのテーマもやっぱし高卒の落ちこぼれVS一流大卒・一流会社員のお坊っチャマなわけだ。こりゃ、おもしろそっ。

ではここで、ふたりの役柄を紹介。貴さん（石橋貴明）演じる北原天気は、な〜んとサラ金の取り立て屋! そして憲ちゃん（木梨憲武）のほうはどうかっていうと、これが意外にマジで、若者の街、東京・自由が丘の「チャイルドタワー」っていうお店の売り場主任、平田正美役って設定。フームフム。

さて、物語は中学時代の親友同士、北原と平田があることで再会し、そして……と、まァ、あとはテレビでゆっくり見てちょんまげ!

「視聴率、30%をめざします」と、とんねるず。はたして結果はどうなるか!? 早く見たいねっ!

花嫁人形は眠らない 4月12日よりTBS系・土曜夜9時

キョンキョンが看護婦に!

なんてったってアイドル、キョンキョンが主演のドラマだよ〜ん! 絶対に見なくっちゃだワっ。

では、気になるストーリーをチョロっと教えるね。ドラマの舞台になるのは宮本家。キョンキョンは、もち、ここの家族の一員だ。名前は今日子!! 高校を卒業したあと、看護学校に通学している。これは死んだ母親が看護婦だったからだ。今日子は正看護婦試験の合格めざして……おっと、ここまで。あとは見てのお楽しみ! 土曜の夜9時はテレビの前に。



ほかにもオモシロ番組がいっぱい!

●「花嫁衣裳は誰が着る」(4月23日スタート　フジテレビ系・水曜夜8時)堀ちえみが主演の、おなじみクッサ〜イドラマ。ほかに伊藤かずえ、松村雄基などが出演。

●「大人になるまでガマンする」（4月11日スタート　TBS系・金曜夜9時）脚本は山田太一。〝親と子、家族とは?〟を考えさせてくれるドラマだ。

●「鶴ちゃんのおもいっきりポコポコ」(4月10日スタート　テレビ朝日系・木曜夜7時）大きな顔の人気者、鶴太郎のおかしくて、みょーな バラエティ番組だよ。

●「さんまのゴメンネわがままで…」(4月10日スタート　テレビ朝日系・木曜夜7時30分）天才・さんまが、30分間キミを笑わせっぱなしに。やめられましぇん!

気になるあのコをチェック!

TV-CFで出会うキラキラ美少女!!

10月以降に期待してようね!

シードコンタクトレンズのCFに涼しい目元で登場してるのは、森山祐子ちゃん。学校の関係で、今は 名前以外すべてヒミツ。でも10月以降はそれが解禁されて、このCF以外でもいろいろと活動する予定があるんだって。そのときまで待っててね。



▲レターのあて先……〒106 東京都港区六本木7-17-14 六本木コーポ304号トヨタオフィスまで

落ち着いた大人の女性にあこがれちゃう

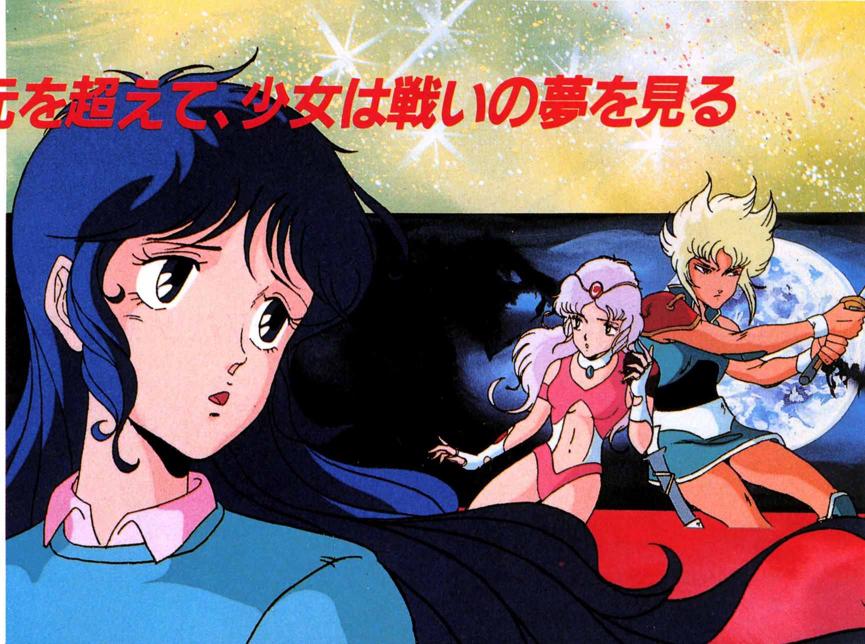
シオノギ製薬「セデスA錠」のCFで、その華麗でせいそな笑顔をみせてくれているのが伊藤万利子さんだ。昭和41年6月7日生まれの20歳。身長158cm、体重43kg、B80cm W59cm、H84cmというサイズ。趣味は水泳、エアロビクスと活動的な一面も。ただ、残念ながら、今のところタレント活動の予定はないそうだ。



▲レターのあて先……〒105 東京都港区芝公園2−4−1秀和芝パークビルB館8F㈱大広CR局

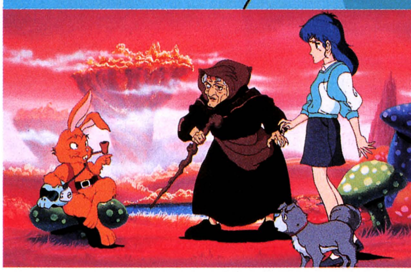
◀写真協力／㈱大広

次元を超えて、少女は戦いの夢を見る



14歳のかれんな少女を主人公に、輪廻転生を軸にした時空間を超えた物語が、この『**超時空ロマネスクSAMY**』だ。幻想的な映像、意外性のあるストーリー展開などがからまって、なかなか見ごたえのある作品になっている。

沙美は、思いやりの深い、ひたむきな少女。彼女は実は、DNAプログラムによれば、菩薩の資格があるのだ。その沙美を狙う異次元の侵略者たち。パラレルワールドにおちこんだ沙美をさまざまな罠が待ち受けている。異世界を支配している正体不明のエネルギー体、魔王の存在や、沙美の同級生、時人の謎につつまれた設定など、最後まで目が離せない。また、映像にただよう、不可思議な抒情性も味がある。たとえば、秋の放課後のシーン。魔物にとりつかれた暴走族たちが、沙美を追って校庭になだれこみ、沙美は化学室に逃げこむという場面がある。現実感がなんだか希薄で、これから夢の中に入っていくような錯覚を覚えるのだ。もちろん、異世界の描写にも力を入れていて、そのほか、オドロオドロしい巨大次元戦艦をはじめとするメカ類や、戦闘シーンもたっぷりだ。沙美の声は平野文。TDKコア　7月発売予定





◀エキゾチックな美術を担当するのは、勝又激

女らしくなったファンドラが大活躍！

永井豪原作による『**夢次元ハンター　ファンドラ**』の第2弾が登場。注目したいのは、キャラクターデザインにカナメプロ期待の渡辺真由美を起用したことだ。そのせいか、前作では犯罪人を何のためらいもなく斬り殺していた（可愛い顔して！）ファンドラに、女性らしい繊細さが加味されている。ストーリー展開のドラマ性も重厚になった。「デッドランダー編」(40分)日本コロムビア　8800円



▼声優陣では、井上和彦、神谷明、三田ゆう子などを起用

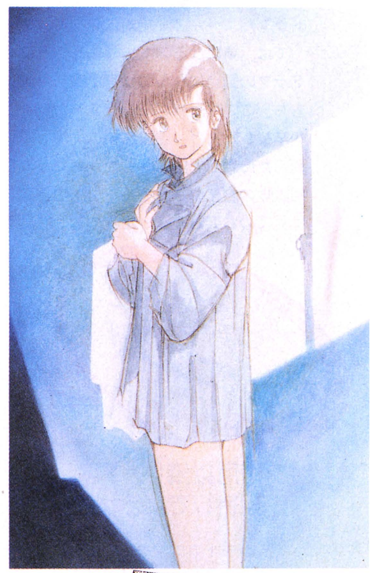


生身のアイドルはもう流行らない!?

主人公の桐田裕美子ちゃんは、デビューの決まってる16歳の女のコ。NYでレッスンを受け希望あふれる彼女、いよいよコンサートが幕開け、そして歌われるのは『**憶病なビーナス**』！　これは完全なアニメ版ビデオ・クリップだ。音楽プロデューサーに尾崎亜美、キャラ・デザインに北久保弘之。なんと裕美ちゃんの影武者は岡本舞子ちゃんだ!!



▶『憶病なビーナス』(20分)日本ビクター　VHDディスク　4900円



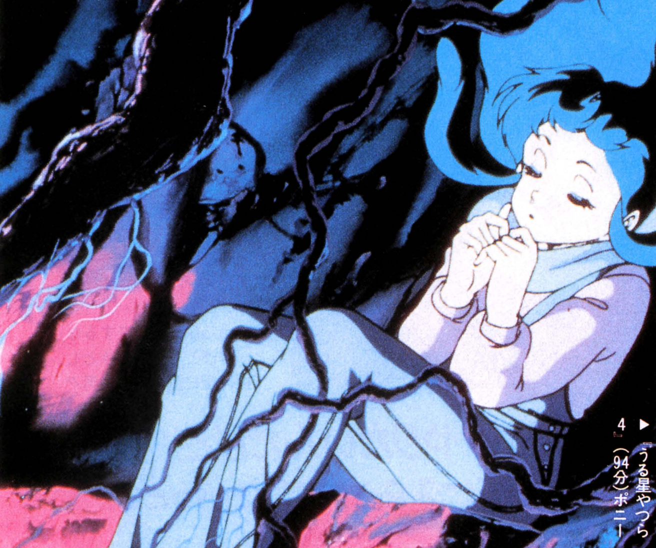
★ANIME INFORMETION

3月に発売を予定していた東映オリジナルアニメ『アモン・サーガ』の発売が、7月にのびた。そのかわり、同時に劇場公開もする予定で、映像の密度を目いっぱい高めるというので期待したい。ビクターからは、5月に「るーみっくわーるど」第2弾『ザ・超女(スーパーギャル)』が出る。前作にくらべて、より「うる星〜」に近い感覚になっているという。

日本ビクターのVHDディスクから『アニメビジョンVOL.2』が出た。内容は「アニメ最前線」「三ツ矢雄二のハローサンキュー」など盛りだくさん。58分。4900円。



幻のNGカットも収録されてるぞ！





▶うる星やつら4（94分）ポニー



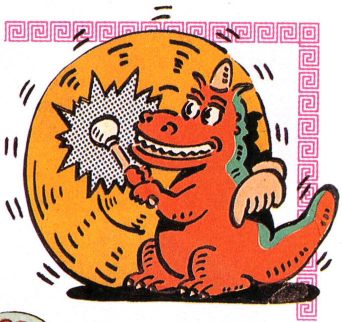
▶メイキング・オブ〜（45分）ポニー

1本の劇場用アニメがどのようにしてできるのか。知りたい人にぴったりなのが、この『making of うる星やつら4〜アニメーション製作の実際〜』(7800円)。残念ながらTVアニメの方は終ったけど、映画の方はビデオは、いつでも見れるしね。

内容は企画会議からシナリオ、絵コンテ、さまざまな分業作業、それが総活されて、編集され、初号試写になるまでの過程を、コンパクトにまとめている。

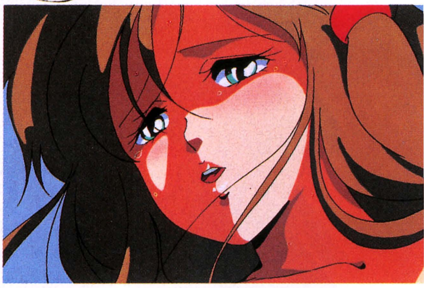
テーマソング「メランコリーの軌跡」を歌う松永夏代子ちゃんのレローディング風景や声優のアフレコなども見れるし、構造的なアニメのシステムもわかるようになっている。

ファンにとってうれしいのは、幻の未公開NGカットや、60秒と90秒バージョンの劇場予告編も収録されてるとこだ。「うる星〜」は不滅です！





アニメ



マコちゃんと聞いただけで……

美少女アニメ界でダントツの売上げと内容をほこる『くりいむレモン』の最新作の登場だ。同シリーズのなかで、亜美につぐ人気キャラ、マコちゃんが、今回はうんと大胆にせまる。H度へビィー級。



『パート12いけないマコちゃん後編』(25分) 創映新社 9800円



TV・バグ&隠れキャラ・インタビュー

松澤一之（まつざわかずゆき）

むかしはパチンコで月に30万円かせいでた！

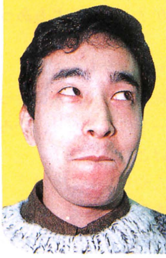






道行く女のコのもとにいきなり全速力でかけよって、むやみに声をかける天下のナンパ師、ナンパーマン。彼、松澤一之氏は、そのナンパーマン役（テレビ朝日「ミントタイム」）にあきたらず、このところ「笑っていいとも」にレギュラー出演（水曜日）して、アクの強いキャラクターをお茶の間にアピールしている。テレビを見ただけじゃ、彼が今をときめく劇団夢の遊眠社の看板役者のひとりだなんて、チョット想像できない。でも、そこが彼のすごいとこだ。「ふだんは、かなり無口なんです。それがマイク持ったりカメラ向けられたりすると、ググッーって盛りあがってきて興奮しちゃう。日常生活の反動が出てるのかもしれない（笑）」

彼は、数年前、しばらくパチンコで生活していた。それほどうまくなった理由というのが、また傑作なのだ。「いやあ、パチプロのヤクザさんに気に入られちゃって、1ヵ月間みっちりと指導を受けたんですよ（笑）」とんでもなくハチャメチャな生活にあこがれるという彼は、今ノリにノッている。









撮影／蒲生晴夫

MOVIE

野村宏伸INTERVIEW



プロフィール

（のむら　ひろのぶ）昭和40年５月３日東京生まれ。身長 178.5cm　体重56kg　角川映画「メイン・テーマ」で薬師丸ひろ子の相手役としてデビュー。アルバム「I'm Hironobu」を発表するなと、俳優としても歌手としても期待度三重丸のイイ男!!



ファミコンやりたいんだけど機械が手に入らなくて（ごもっとも!!）

原田知世ちゃんに通じるキラキラした目をもっている。スリム。こびずに自分をアピールしている。これが野村クンへの第一印象。過剰には笑わないが、人を気づかう神経はもちあわせてる。そんな彼とポツリ、ポツリ、話してみた。

――映画「キャバレー」ではサックス吹きだよね。１年ぐらい特訓したんでしょ。

野村（以下Ｎ）　ええ。本番の音は違いますけど、一応吹いています。もうおもしろくってやめられないってかんじですね。アルト・サックスって、すごく繊細で女性的なものを感じます。

――自分でも音楽やってるんだよね。

Ｎ　あまり知られてないけど、こないだ初めてコンサートしました。最近は歌と役者と半々ぐらいでやってます。

――映画の中で、主人公・俊一は、本物のジャズを求めて、大学のジャズ研から場末のキャバレーへもぐりこんでいくでしょ。ヤクザとか男と女のドロドロした関係がうずまいてる場所。俊一の生きかたに対しては、どう思う？

Ｎ　すごく共感しますね。純粋で素直だからこそ怖いもの知らずで何でもやっちゃうような…そういうとこは憧れます。

――原田知世ちゃんが、家を訪ねてきてせっつくでしょ。「私かジャズか、どっちをとるの？」って。もし本当の自分だったらどうする？

Ｎ　うーん（しばらく沈黙）。同じことをするかもしれません。ボクも仕事か女のコか？　だったら、たぶん仕事……でも現場になってみないとわかんないけども。（このあとしばらく野村クンの恋愛観、つきあってたコのことなどを話す。どうやら「仕事か女のコか？」的なこともあったみたいだ）

――じゃ今は、仕事がいちばんおもしろい？

Ｎ　仕事といっても、意味が広くて、人に会ったり映画を見たりコンサートに行ったり、いろんなことを学ぶことですけどね。

――具体的に今、いちばんやりたいことは？

Ｎ　ファミコンにも興味あるんだけど、機械が手に入らなくて。（マジメに言うとこがカワイイ）

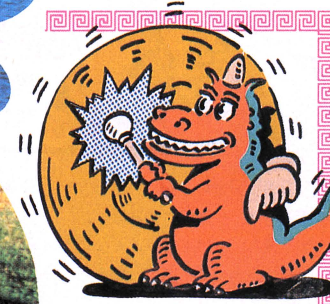
撮影／林久平

㊙会うたびにドキドキする人は？って聞いたら「社長（角川春樹）と松田優作さん」だって。

VIDEO



おニャン子クラブ





▲おニャン子クラブ『臨海学校』ポニー 7800円

とびっきり楽しい〝臨海学校〟

写真集「おニャン子ごっこ」(扶桑社)が、予約だけで初版完売になり、発売日には実際に書店の店頭に並ばなかったという、スゴイ人気のおニャン子クラブ。これは、そのハワイ・ロケのビデオ版で「課外授業」に続く第2弾だ。

内容は、ただライブを延々と写していた前作と違いドキュメント風に、かなり盛りだくさんに編集されている。ウインド・サーフィンやサイクリングなど、スポーツに挑戦したり、夢中でショッピングに精を出したり、キャンプ・ファィアー的風に火を囲んでおしゃべりとか、いろいろ楽しめる。

ハワイに来たってことで、やっぱり東京のスタジオなんかとは全然違って、開放感にあふれてる。だからおのずとそれぞれの表情もよくて、みんながみんな光り輝いてるっていってもおかしくないくらいだ。

浜で遊ぶおニャン子も、ひとりひとり個性的にカメラがとらえてて、ファンはおめあてのコをじっくりと堪能(たんのう)できるぞ。

もちろん水着姿もたっぷりで、とっかえひっかえとりかえた水着が、かわいい。「セーラー服を脱がさないで」では、水着とムームーとが交互に見れるように編集されてたりする。

なかには〝国生さゆり撮影〟なるビデオも挿入されてて、これも傑作。プロのカメラマンじゃ撮れないハッピーなおニャン子が見れる。

そしてラストに入るクレジットは「すばらし想い出をつくってくれたハワイにさようなら」「そしていつか、あなたと…」だぜ!!

ORIGINAL アニメ

サンダーバード2080
C・Gを駆使したSFアニメ



▶「脱出・危機のクリュイセス」(日本未放映)収録

'82年に「科学救助隊テクノボイジャー」のタイトルでフジTV系で放映したものに、アメリカでC・Gを加えてスケールアップした多国籍アニメ。1話完結式で計4話が収録されている。(90分) 東映 10800円



▼©1978 United Feature Syndicate, Inc.

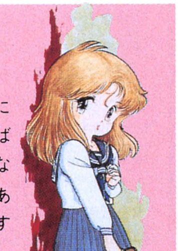
ガーフィールド
アメリカじゃ俺がマイケル

'78年にアメリカの新聞マンガの主人公として登場したガーフィールド君。またたく間に爆発的人気をよんで、現在世界30ヵ国で出版、放映、商品化されている。ウィットにとんだ会話が最高。(30分) MiMi 5800円



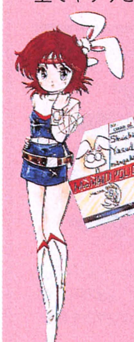
COMIC

過激なHに飽きたらこれがおすすめ!



ほんのりHに描いた秀作ばかり。過激なHに飽きたあなたにおすすめ!

いつまでたってもただただスケベなのも能がない。欲望ドロドロのHはもう食傷気味。そんなわけで「レモンピープル」誌上でキラリと光っていた安田秀一が気になる。「フールサイド」「初雪の日に」など15編がおさめられた『ムーメイトP』は、自分のかわいさに半分気がつきはじめた女のコの、純情とエロテシズムが入り混微妙な少女期を、





▲安田秀一『ムーメイトP』久保書店 800円

秘密探索シリーズV
“超能力？超科学？「気」の正体を探る”

刃渡り50cmの刀をじわじわと呑み込み、一気にポンとはきだす。種もしかけもなくこんなことをやる人々が中国にはいるらしい。これは、「気」を自在にあやつる気功術というもので、そういうことをやる人を気功家という。気功家はさらに、扇風機を気の力でまわしたり、他人の体を意のままにあやつったりする。科学万能のこの現代に、そういうことがありうるのだろうか。秘密探索部がキャッチした情報によると、大都会東京のド真ン中で、この「気功術」の集会が催されるという。しかも、ゲストとして、中国で3本の指に入る気功家が来るらしい……。

当日、会場の中は異様な空気につつまれていた。まず、そこに集まっている客たちからして、なんだか普通じゃない。ひとことで言うと、サイキックなふんい気をもっているのだ。なかには、仙人のようなヒゲをはやした眼光の鋭い老人もいる。これから一体なにがはじまるのかという期待と不安で、隊員の心臓はドクドクと高鳴りはじめた。

まず最初に登場したのは、日本を代表する気功家、高藤聡一朗先生だ。会場の人々に「気」を感覚化（肩の力をぬいて両手を数分間すり合わせ、離す。ピリピリ電気が走ったようになる）させたあと、志望者をステージに上げて気功法の体操を教える。とても健康によさそうだ、と思いつつ、ココロは「超能力的」気のほうにばかり向いていて落ち着かない。やがて、いよいよお待ちかね、中国の気功家が登場する。しかし、それこそ仙人のような風貌を想像していたのに、実物は、背広をきちんと着たにこやかな紳士だった。司会者が説明する。「先生はとても疲れていて今日は実演はできません」緊張の糸がフツンと切れたような空気が会場をとりまく。で、結局、彼が数日前に行なった遠隔操作のフィルム上映が、集会のヤマ場になったのであった。


▶「ふしぎな力」を信じている観客たち。


▲どう計算しても、へそのあたりまで刀先がきてる。うそではない。

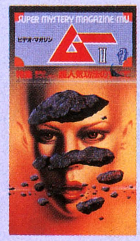


◀真剣そのもの。ヨガより効果的!?


▶中国の気功家(医師)徐一帆その人なのだ。

撮影 林久平


▲気を発して、他人の体を自由自在にあやつる。演技ではない。



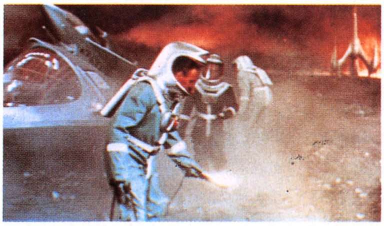
▲『ムーII』(45分) 東宝 9800円 驚異の気功法を紹介

VIDEO
レムの名作SFはポーランド語の不思議感覚！



「惑星ソラリス」の原作者スタニスラフ・レムの「金星応答なし」を見事に映画化したのがこの『**金星ロケット発進す**』だ。1960年製作されたなんとポーランド・東独映画、つまり共産圏の香気漂うＳＦ映画なのだ。

1970年(過去の未来！)、ゴビ砂漠で発見された隕石から、磁気録音コイルが発見され、金星に高度な文明があることがわかった。それを調査するため全世界から８人の乗組員が集まり、ソ連の巨大ロケットで金星へ向う。そこで彼らは何を見るのか？ ８人のうちの１人が、なんと日本人で、伝説の国際女優、谷洋子。エキゾチックな彼女の魅力も◎!!



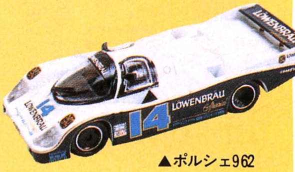


▶『金星ロケット発進す』(94分) 東芝映像 14800円

ミニカー・マニアになる法 その5
650馬力の咆哮(ほうこう)がきこえてくる エンペラー庵跡


▲ポルシェ935

カーレースといえば、スピードではＦ１がその最高峰。でもあまりにも“車”からかけ離れてしまったＦ１マシンのスタイリングよりも、耐久レースなどのまだ“車”的なマシンのほうが私は好きだ。そういうわけで、今回はレーシングタイプのスポーツカーのコレクション入門だ。ブランドでいえば、かつての旧ソリッド(仏)が'66年〜'80年にかけて発表した一連のレースモデルが群をぬいてすばらしい出来ばえだ。とくに'70年前後に、バトルロイヤルをくりひろげたポルシェ、フェラーリのモデルは息をのむほど美しい。でも、それらのモデルは今では入手困難(他メーカーからレプリカは出てるけど)。そのかわり、今はポルトガルの新興ブランド、ビテスが、ポルシェ956&962をぼう大なチームのバリエーションで出してくれている。このテのモデルのだいご味のひとつは、デカール（水につけてはりうつすシール）を貼ること。とくに最近の耐久マシンには、大小さまざまなスポンサーがついていて目を楽しませてくれる。ビテスのデカールはそれを忠実に再現しているので、うまく貼れれば、かなりのリアリティーがでるはずだ。イマジネーションの翼をひろげて、心はル・マン、なんてのもシブい。



▲ポルシェ962

君のもってる
ファミコンソフト 買います！交換します！

FAM(ファム)と呼ぼう
ファミリーメイト

新システム！¥3,800分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるぞ！

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本(ただし全部ちがうソフト)以上まとめて送って下さい。尚、買取値段は下の表を参考にして下さい。(買取値段がわからないソフトは、電話でおたずね下さい。)



ファミコンソフトを交換したい人

買取値段3,800円分以上のソフトと、新品ソフト(どれでもOK、但し発売されているもの。)1本交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。(万が一、第3希望までのソフトが品切れの場合は現金を送ります。)

送り方 申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。(宅急便の方が早く着きます。)※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

中古ソフトがファムに着きしだい、新品ソフトあるいは現金を送ります。

(届くまで7〜10日ぐらいみてください。)

買 取 値 段 表

昭和61年3月現在

買取値段¥1,000	買取値段¥800	買取値段¥600	買取値段¥400	買取値段¥200
スーパーマリオブラザーズ	カラテカ	4人麻雀	麻雀	ドンキーコング
マッハライダー	アストロロボ ササ	サッカー	五目並べ	ドンキーコングJr
ツインビー	ペンギン君ウォーズ	イーアルカンフー	ベースボール	ドンキーコング3
グラディウス	ヴォルガードII	けっきょく南極大冒険	テニス	ポパイ
グーニーズ	いっき	ハイパーオリンピック殿様版	ゴルフ	ピンボール
ポートピア連続殺人事件	ドルアーガの塔	ゲイモス	デビルワールド	クルクルランド
バックランド	バーガータイム	ボコスカウォーズ	F1レース	スーパーアラビアン
ハイドライドスペシャル	スターラスター	フラッピー	アーバンチャンピオン	おにゃんこTOWN
キン肉マン	ダウボーイ	頭脳戦艦ガル	エキサイトバイク	ギャラクシアン
オバケのQ太郎	マクロス	ドアドア	バルーンファイト	ワープマン
スペランカー	スカイデストロイヤー	ゼビウス	アイスクライマー	スペースインベーダー
1942	ジッピーレース	マッピー	レッキングクルー	ナッツアンドミルク
ソンソン	エグゼドエグゼス	ディグダグ	ハイパーオリンピック	
チャレンジャー	ボンバーマン	バトルシティ	ロードファイター	
忍者ハットリ君	バイナリーランド	パチコン	ハイパースポーツ	
	忍者じゃじゃ丸君	エレベーターアクション	ルート16ターボ	
	スパルタンX	フロントライン	ルナーボール	
	テグザー	10ヤードファイト	パックマン	
		ロットロット	ちゃっくんぽっぷ	
		チャンピオンシップロードランナー	本将棋	
		スターフォース	ロードランナー	
		ブーヤン	バンゲリングベイ	
		エクセリオン	フォーメーションZ	
		忍者くん	フィールドコンバット	
		シティコネクション	マリオブラザーズ	
			ギャラガ	

※ワイルドガンマン、ダックハント、ボーガンズアレイ、ドンキーコングJr算数遊び、ポパイ英語遊び、及びディスク版ソフトは買取り、交換できません。

FAM(ファム)では次の商品も買い取っています。

ファミリーコンピュータ本体
MSX、パソコン本体
MSX、パソコンのソフト
(但し10本以上にまとめて)
※Joyスティックだけの買取りはしていません。

FAM ファミリーメイト

営業時間(年中無休)AM10:30〜PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL03(257)0453

※申込書がない人は自分で作って下さい。

買取・交換申込書

(どちらかに○をつける)

ふりがな 名 前	年令 才
住所(〒 −)	
電話 市外局番( )	学校名

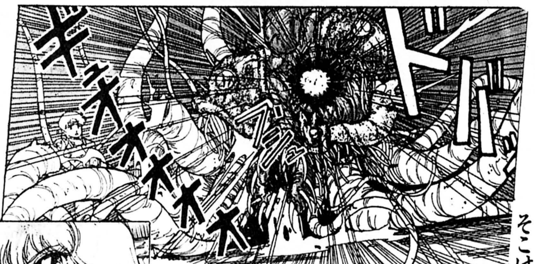
交換したい新品ソフト(現金希望の人は書かないで下さい。)

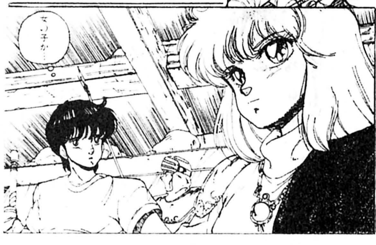
●第1希望	●第2希望	●第3希望
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

(コンプティーク5)

キリトリ線

ABSTRACT　前号までのあらすじ









した。それもつかのま、謎のヴァグランツが2人を襲い、ライは、テレスともはぐれ見知らぬ世界へと躍ばされたのだった。

そこは異様に巨大な樹木が繁茂し、いまわしい獣の跋扈する魔力に満ちたトゥールの地てあった。また、剣による統治が行われている世界でもあった。ここでは、レイダル辺境伯を中心に、戦乱の兆しがあった。

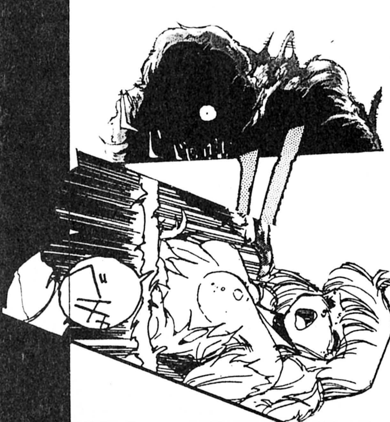






彼は、甥のゲラン卿に命じ、禁じられた異端の魔を用いて、アドリン王女誘拐を企てた。オルセナとの領境、大白猿を操っての王女襲撃が、あわや成功しようとしたとき、凄い威力の武器をもった少年が現われ、アドリンを救ったのだ。ライだった。ライはアドリンとともに、そのままオルセナ城に逃げこんだ。そこへ、レイダルの動きを探るために神殿から派遣された異端審問宮セラスの一行が到着する。ライは、男装のセラスがスタンそっくりなこと、そして、じつは女の子なのを知るのだった。オルセナ城でのライの待遇は悪く







なかった。気がかりなのは、テレスを待つほか、元の世界に帰るてだてがないことだった。そんなライをアドリンはいっしょに王都に来るよう誘った。一方、ライの正体に疑問を抱いたセラスもまた、神殿へとライを誘っていた。ここに留まるよりはと、ライは、セラスと神殿へ向かったが、アウレリアスの魔の手が一行をセリン湖で待ちうけていたのだ。



セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問宮。

イェルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。

リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。

ベレンデス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。

レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。

アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。

大白猿
スウガ山脈からバンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。

クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。

ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。

沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。



神星記ヴァグランツ
Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

ライはどこから来てどこへ行くのか?







2075年、海上都市に住む14才の少年ライは、明日からの夏期休暇を前に憂鬱な気分におちいっていた。というのも家族そろってのバカンスが、システム・リデルのトラブルのためにおじゃんになってしまったからだ。いつのまにかグレゴリー宇宙港にたどりついていたライを待っていたのは、あふれだした人の渦、そして、親友のスタンだった。



彼は、ライの気持ちを察して、先回りしていたのだ。2人は寄宿学校のルームメイトで、いつも絶妙なコンビを組んでいた。そんな2人の前に飛びこんできた不思議な少女テレス。彼女は、システム・パトロールに追われているのであった。テレスの逃避行に巻きこまれたライは、SPの激しい追撃のなか、負傷し、スタンとはぐれ、気がついてみると、そこは異世界の土の上であった。テレスは、世界から世界へと渡り歩く者ヴァグランツだったのだ。つぎつぎに世界をシフトするなか、テレスは、自分の旅の目的は〝賢者の道〟を見つけだすことだと明かし、近いうちにかならず、ライを彼の世界に送りとどけようと約束







CHARACTER



ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。

スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。

テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の〝賢者の道〟なるものをさがしている。

?
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。

ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。

獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。

アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な〝お姫様〟。

ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。

ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

こんなにおとなしくなっちゃって——。もうだめかな?



第1部第4話・完　次号(5月8日発売)につづく!!


しかし
先ほど
ごらんいただいた
以上のものでは
ございません
うむ…
伯爵……
そろそろ　時間で
ございます
こやつらに術を
かける時間も
いりますゆえ
何をする！
心配は
いらぬ
すべてはお前が
眠っているうちに
片がつく
うっ
ぐらぁ
ううっ
アウレリアス様
準備整いました
うむ


ライ！
これをどこで
手に入れた？
僕のいた世界では
あたりまえの
武器だ！
世界……？
それはどこにある？
馬にのっても
船に乗っても
たどりつけない
ところだっ!!
ふむ…
まるで死の世界とか
………
精霊の世界の
ようだな
わかるか
アウレリアス
いろいろと
そうした伝説は
ございますが
この者がこうして存在
するほど 確かなものは…
しかし………
この武器
お前も知らぬ
魔法だというではないか
申しわけございません
チャッ


ガキ
げっ
ゴゴゴ
ズズーン
バキ バキ バキ
う……うう
失礼しました
くっ……
ほう……… これが 例のものか
然様で ございます


くっううう
ぐあっ
うっ
わっ
でっ
ふふ


カッ
うあっ
ふっ
くっ
くっそオオ
わっ!!
ザザザザ


何!?
わっ!!
カッ
カッ
カッ
くそオーっ
シュッ
!!


我は アダンの 猛々しい血をひく 貴族だ
なんだと!
ギュッ
僕の仲間の ところまで 案内して もらおう
だから戦う… 人は死ぬが それは 妨げにはならん
役にたつか どうか 抜いてみたまえ
!
きさまは…… セラスたちを どうするつもりだ!!
殺しはせんよ
お前達には 大神官ホーバンを 暗殺してもらう

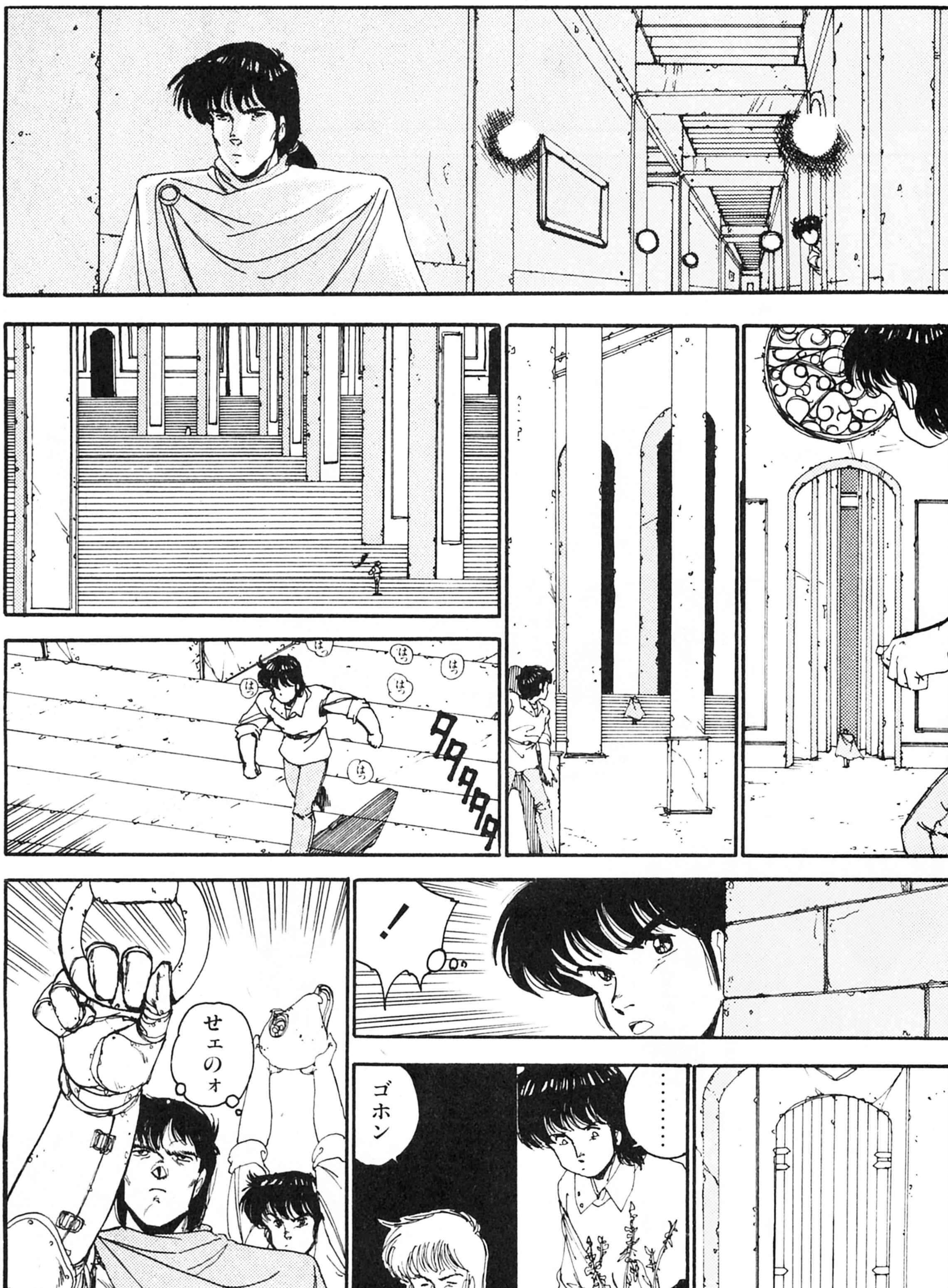


わしは ここ
レイダル辺境伯領の主 レブ・ギナッ
ここを探し得た 俊敏さ ここちよいぞ
戦をはじめようと いうのは あんたか
そうだ……
戦は嫌いか?
好き嫌いの 問題じゃ ないだろう
そう…戦は 好き嫌いを越えて 存在する—— つねにどのような 形においても
だけど 多くの人が 死ぬんだぞっ



！
なんだとオ
小僧
何故オルセナの
味方をし
神殿へ向う？
べつに誰の味方も
していない
神殿に行くのは
知識を求めてだ！
知識を…？
おろかな…
連中は
なにひとつ
わかってはいない
この世の理に
つながった力を
認められずに
……
自分の世界に
ひたりこみおって
………

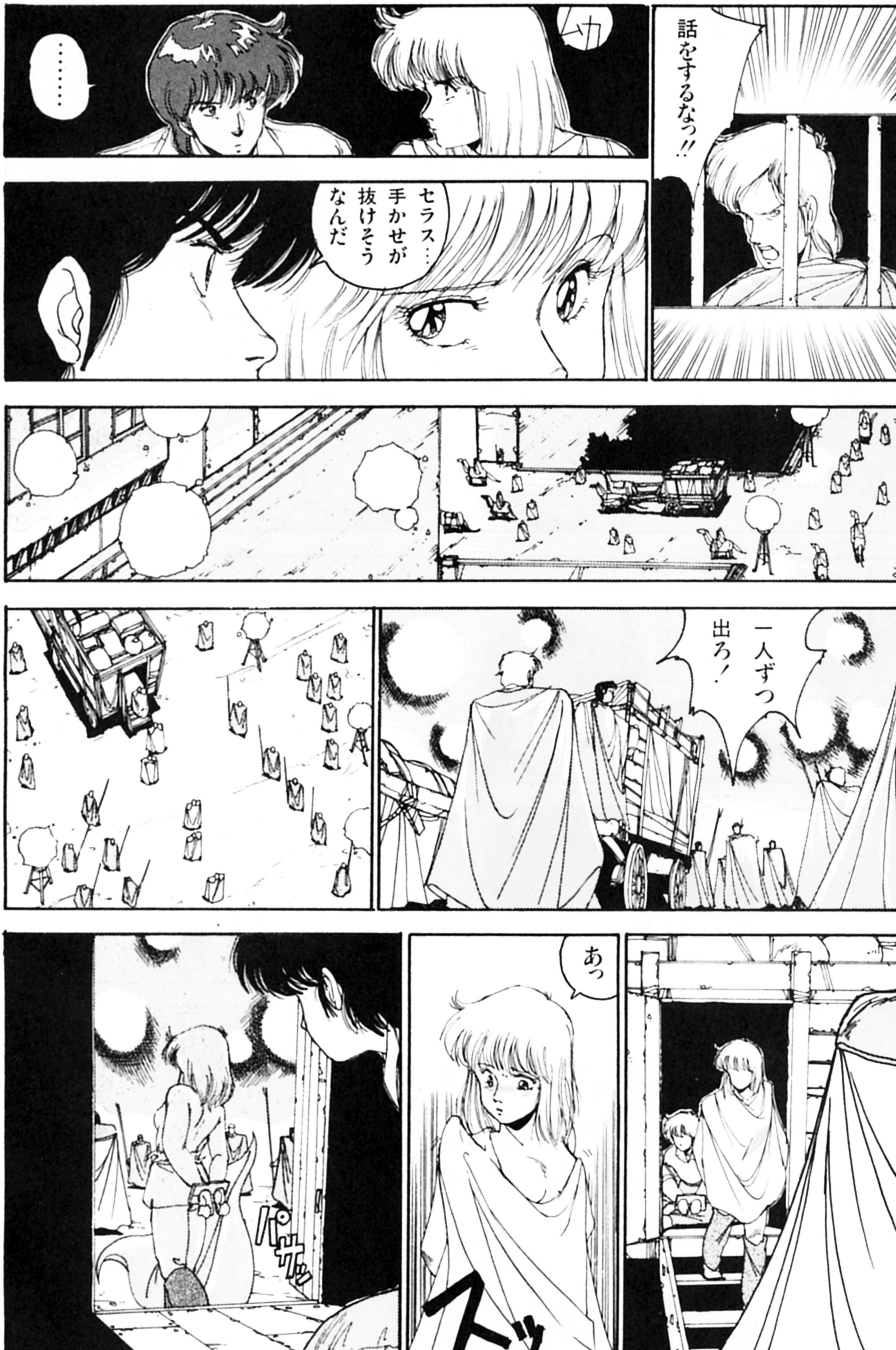

ガチャ
ギイイイイイイイイイ
ようこそ
ライ殿


はっ
はっ
はっ
はっ
はっ
はっ
タタタタタタ
!
せエのォ
……
ゴホン


ベレンデス!!
!!
ドサッ
そうしていれば多少長生きできる……
魔道士様伯爵がおよびです!
うむ
こやつらの調書とともにこれをあとで謁見の間にとどけよ
はっ
あとで参謀をよこす
なんてやつだ!
!
俺の銃
サッ


ガキが逃げたぞっ!!
つかまえろ!!
あわてずともよい
あっ……!あいつは……
メジーシ!行って御道口と厩口をかためさせろ!
はっ
残りは 所定どおりに休んでよい
きさま!異端だなっ!!もしやエルギーザか?
ほう…さすがは異端審問官殿………
捕われの身で審門とは……
しかし…
私は神官を 人と認めないのだ……
スッ


ほう!
……
ひひ…
………
へへへへ
カチカチ
ふん!
チッ
ははははは…
きらわれてやんの…
くっくっくっ
スタッ
んっ
ガキが逃げたぞっ!!


話をするなっ!!
ムカ
……
セラス…手かせが抜けそうなんだ
一人ずつ出ろ!
あっ
ストッ
パサッ


ガラ
ガラ
ガラ
ガラ
ガラ
……
!
ムクッ
どうしたんだ……
ここは?
クイクイ
スッ
レ…レイダル城!!


状況を判断してほしいものだな
ライ君…
…………
ドサッ
くっ!!
ふ……


はあ
はあ
はあ
はあ
はあ
はあ
ん!?
セラス!?
——神官兵……か…
じゃない…
ガチャ
だれだっ!!
チャッ


逃げなされ ライ殿！
で でも――
迷うことは ござらん！ 拙者なら 大丈夫！
すまない！
ダッ
うおっ!?
くっそオ…
ぐっ
ううっ


陸だっ 陸まで 走れっ!!
ぐえっ
わっ
くそォ
——これは……


レイダル領へ向かう道で怪物に襲われるセラス。ライにも危機がせまる!!
グルル
やっやめろ
エダン!!
うう
……
はっ
はっ
ビシッ
グエッ
ググググッ
ギリギリ
殺すでない!!
ザッ
グフッ
グフッ
その女には
使い道がある

神星記ヴァグランツ
Vagrants

story:ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜



SECT4; レイダルの陰謀 Part2



ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
ファミコンマル勝シリーズ第2弾!!!
カツ
THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™
いよいよ
4月22日発売!!
超豪華版マル勝本、ついに登場!!
カツ
この本の内容
❶スーパーソフト「ゼルダの伝説」のストーリーがコミックで楽しめる!!
❷地上の全マップを公開。攻略コースにそったこまかい必勝アドバイス!!
❸地下迷宮LEVEL1～6の全マップおよび各画面の完全攻略法を掲載!!
けいさい
❹アイテムの入手方法と効力、モンスターの特徴と倒し方なども、モチロンくわしくのっているぞ!!
★地下迷宮LEVEL7～9の全画面を紹介。キミが自分で書きこめる必勝法ノートとして利用しよう!!
★ロールプレイングゲームの楽しみ方、歴史なんかも、ちゃんと書いてあるのだ!!
●オールカラー●196ページ
●予価690円
角川書店
©Nintendo 1986
プロ級
勝
パーフェクトテクニック
ファミコン
マル勝シリーズ
カツ
グーニーズ
好評発売中 330円
折込み完全マップ付
最新ゲームも続々登場!!
影の伝説™
5月発売予定
謎の村雨城™
5月発売予定
お楽しみに!
コンプティーク杯争奪
5月3日キデイランドに集まれ!!
全国18店で開催!
キデイランドファミコンゲーム大会
くわしくは82ページを見てね

ファミコン雑誌の決定版
ついに創刊!!



勝 マルカツ

ファミコンゲームの知りたい情報がぜ〜んぶのってるぞ!!

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

ファミコン



創刊号

発行 角川書店

発売 特別定価 280円

4月25日は必ず本屋さんへ!

今すぐカレンダーにしるしをつけておこう。



期待してください。これからはマル勝の時代。
㊖編集部は、期待にお答えします。

謎の村雨城™ 徹底解剖ビデオ・アニメ企画

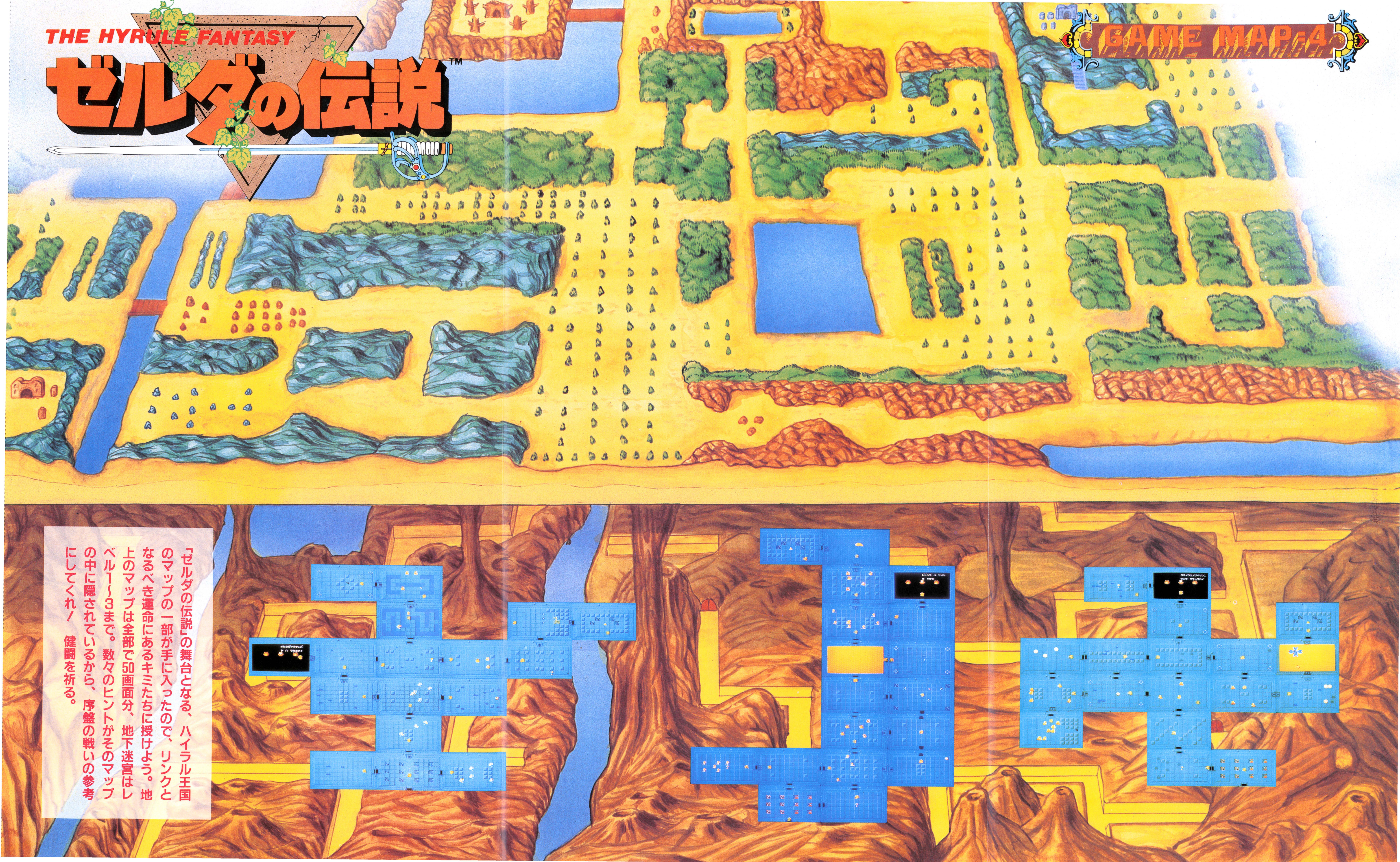
●まんが村雨城の隠れストーリー

「魔界村」必勝法★まんが版影の伝説必勝テクニック

●読者がもりあげるページ「おもわず集合!!㊖族」●最新情報と人気ヒットチャート ファミコン新作特Q ●ファミコン戦士"ツカーダ"の「ウラ勝テクニック」●写真で見るファミコン情報「フォトスクープ」

創刊記念・ディスクシステム、ゲームカセット、オリジナル製品などが
3000名に当たる 勝 マルカツ 大プレゼント

●タイトル等は変わることもあります。
ファミリー コンピュータは任天堂の商標です。



「ゼルダの伝説」の舞台となる、ハイラル王国のマップの一部が手に入ったので、リンクとなるべき運命にあるキミたちに授けよう。地上のマップは全部で50画面分、地下迷宮はレベル1～3まで。数々のヒントがそのマップの中に隠されているから、序盤の戦いの参考にしてくれ！　健闘を祈る。

IDOL DATA BANK

MARI MIZUTANI

PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by YOKO TAKAHASHI HAIR&MAKE-UP by KOHJI DEGUCHI(ZIP)DESIGNED by AKIHIKO SAWADA



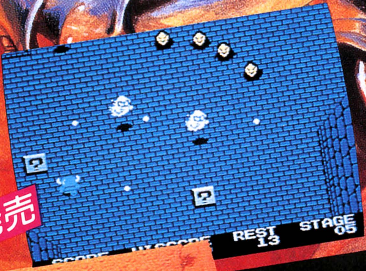
MSX

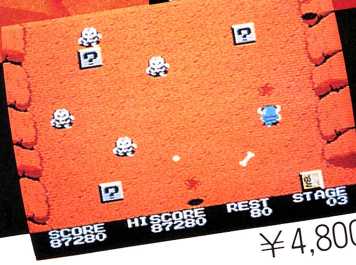


かつて、これほど美しい純愛物語があっただろうか。

コナミのMSX用ソフトの新作「魔城伝説」が、いよいよ発売。悪の大魔王ヒュドノスにとらえられた美しい姫アフロディテを救えるのは、ポポロンだけだ。彼の行手には、想像を絶する困難が待っている。まごまごしていると「正義」が「悪」に負けてしまう。こんなこと、許せるはずがない。すべては君にかかっている。責任は重大だ。

新発売





Knightmare 魔城伝説™

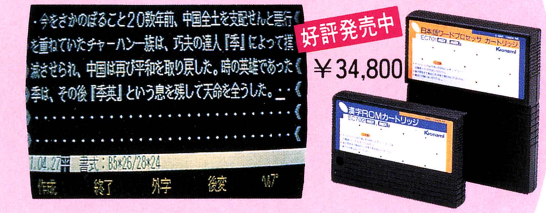
©Konami 1986

￥4,800

上手な文章を書くにはラブレターが一番。

MSXワープロコナミEC700

パソコンがワープロに変身。手紙だって、スケジュール表だって、思いのまま。この知的ソフトと思いきって遊ぼう。友だちから見直されること確実だ。●単語も熟語も漢字変換。後から変換機能付●このクラス最大の42,000語以上の辞書を内蔵●ローマ字、カナの2ウェイ入力方式●独自の文書が作成できるさまざまな編集機能を内蔵●一度つくった文書は大切に保管●定型文書が100種内蔵



好評発売中

￥34,800

エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

なんたってオシャレ
後すがたがバッチリ決まるぜ。



いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

KIDS CLUB™

KONAMI SOFTWARE

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点
★キャップ(帽子)……リンゴ6点
★ウェストバッグ……リンゴ6点
★トレーナー……リンゴ7点
★腕時計(ベラ)……リンゴ7点
★ヨットパーカー……リンゴ8点
★ウィンドブレーカー……リンゴ10点
★スタジアムジャンパー……リンゴ12点
★ラジコンカー(100台限り)……リンゴ12点
※リンゴの点数をまちがえないでね。

■MSXは、通信販売できます。■

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は TEL.03-262-9110

男泣かせの質問ぜめ

Harlequin

この時、どんな2枚目も最低に、どんな3枚目半も上等になる。
サイを振る。コマを進める。質問カードが読みあげられる……。
6ジャンル、6,000問のチャンス、それが〈トリビア〉だ。





全米を吹き荒れるトリビア旋風。日本上陸。

Q&A6,000!トリビア知ゲーム。知識の洪水に耐えられますか?!

いま全米が夢中になっているゲーム〈トリビアル・パスート(通称トリビア)〉が、ついに日本にも上陸しました。ゲームの内容は、コマを進めるたび出題される質問を解いてゆき、最終的には全ジャンルに正答してアガルというもの。ただし、質問の総数は6,000問。そのジャンルは、地理/娯楽/歴史/芸術・文学/自然・科学/スポーツ・趣味・その他の6分野に及ぶもの。雑学知識が満載です。 アメリカでは'83・'84年と2年連続してGame of the Yearを受賞ということからも、面白さ、人気のほどがおわかりいただけるでしょう。1セットで参加可能な人数は、2〜36人。何人か集まって、ワイワイ楽しむトリビア・パーティーも流行しそうです。あなたの知性が騒ぎ出す!この刺激的トリビア体験が、人生観を変えてしまうかも…!?

トリビアル・パスート™

●シリーズ①
ジナス版完全セット・定価/9,800円

発売元:
ハーレクイン・エンタープライズ日本支社
〒107・東京都港区北青山1-2-3青山ビル
TEL:03(478)6400(代)

●トリビアル・パスートは、全国有名書店、デパート、玩具店にて取り扱っています。

T4911397705392

雑誌13977—5

凸版印刷株式会社 Printed in Japan

発行所 角川書店
☎03-238-8523(販売部)